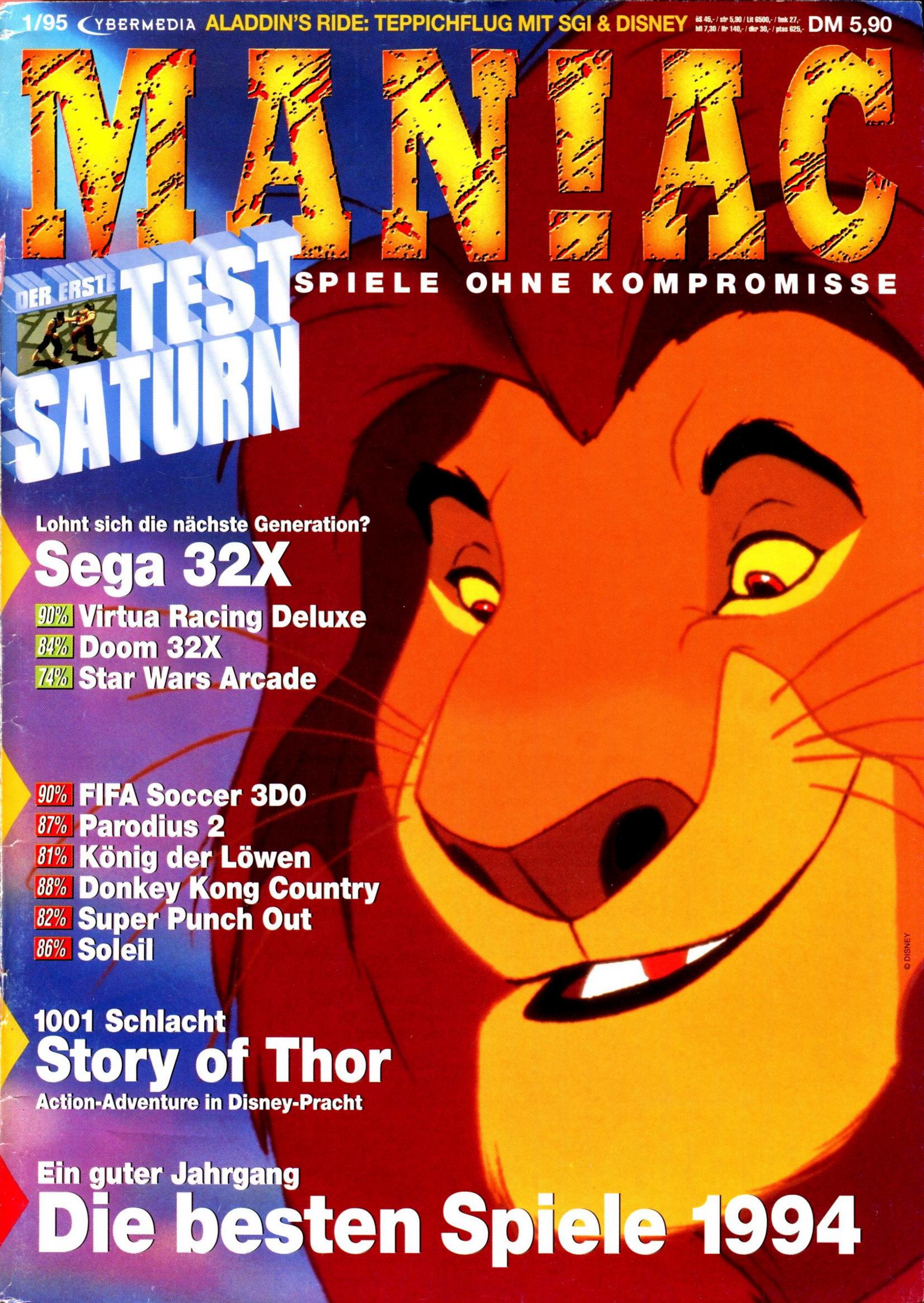

1/95
CYBERMEDIA
ALADDIN'S RIDE: TEPPICHFLUG MIT SGI & DISNEY
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 625,-
DM 5,90
MAN!AC
SPIELE OHNE KOMPROMISSE
DER ERSTE TEST
SATURN
Lohnt sich die nächste Generation?
Sega 32X
90% Virtua Racing Deluxe
84% Doom 32X
74% Star Wars Arcade
90% FIFA Soccer 3DO
87% Parodius 2
81% König der Löwen
88% Donkey Kong Country
82% Super Punch Out
86% Soleil
1001 Schlacht
Story of Thor
Action-Adventure in Disney-Pracht
Ein guter Jahrgang
Die besten Spiele 1994
© DISNEY

# ANIMANIACS

KARSTADT
Gut einkaufen. schöner leben

KONAMI...Golden Game Point...KONAMI

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

SNES

SNES

SNES

sonntags und dienstags als Serie in PRO 7

## Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospielespaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn" im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände. Höchste Ansprüche werden erfüllt. Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität. Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Videogame der Saison! Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive. Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

DM 119,95

NEU!

ANIMANIACS
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
MEGA DRIVE

DM 149,95

NEU!

ANIMANIACS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

VIDEO GAMES CLASSIC

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair."

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
*„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!"*




KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz– Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069/95 08 12-0, Telefax 069/95 08 12–77



F&P 94/239




# MULTI-FORMAT-FIGHT!

Die 32-Bit-Ära ist angebrochen: Während Ihr diese Zeilen lest, rollen die neuen Konsolen hunderttausendfach vom Fließband. Sega Saturn und Sony Playstation stehen bereits in den japanischen Geschäften. Nintendos Virtual Boy (Seite 18) geht zum Jahreswechsel in Produktion. In Deutschland beschleunigt Sega mit 32X und einem RISC-gepowerten "Virtua Racing" – lest dazu mehr ab Seite 46.

Für Spieler ist es ein Traum, doch für die Industrie der reine Wahnsinn: Zehn verschiedene Formate verlangen von nun an nach neuen Spielen. Nur gute Software kann Hardware verkaufen: Die 3DO-Company hofft, daß "Super Street Fighter 2" (ab jetzt im Handel) den Hardware-Absatz verdoppelt. Sega und Atari verlassen sich auf "Doom" – was PC-User weltweit faszinierte, haben wir auf den Seiten 48 und 90 in zwei neuen Versionen getestet. Das Ultra-64-"Doom" können wir Euch leider noch nicht anbieten, wohl aber "Killer Instinct", das erste Spiel mit Ultra-Chipsatz. Die Co-Produktion zwischen Nintendo, Williams, SGI und Rare steht nun in der Spielhalle – erfahrt mehr ab Seite 8.

Uns MAN!ACs hat die weihnachtliche Softwareflut kalt erwischt: Robert Bannert und Armin Medic sind zwar als neue MAN!AC-Redakteure schon im Einsatz, fanden in den hektischen Novemberwochen aber keine Zeit für einen Fototermin. Trotz gegenteiliger Wertungs-Gesichter stammen die Tests zu "Soleil", "Page Master" und "Star Wars Arcade", "Lion King" und "Aero the Acrobat 2", "Star Blade" und "Eye of the Beholder" aus Roberts digitaler Feder, während Armin "Panic", Zed Blade" und "Wolverine" unter die Lupe nahm. Nach bestandener Feuertaufe stellen sich die MAN!AC-Rekruten erst in diesen Tagen dem Fotografen – im nächsten Heft gibt's die korrekten Grimassen. Frohe Weihnachten und ein gutes neues Jahr!

















Spektakulär: Psygnosis' "Novastorm" (3DO und Mega CD) zoomt Euch in Welten jenseits der Vorstellungskraft
Hyperrealistisch: "FIFA Soccer" auf dem 3DO ist von der Wirklichkeit kaum noch zu unterscheiden
Effektgeladen: "Thunder in Paradise" (CDi) bringt Euch Action in bester Bildqualität und Hollywood-reife FX
Professionell: "Loadstar" (Mega CD) überzeugt mit einer einzigartigen Mischung aus Spiel und Filmsequenzen
Ungewöhnlich: Zeichentrick-Optik, Cyberstory und massig Gags erlebt Ihr in "Snatcher" für das Mega CD

# MAN!AC

14

Das Action-Adventure "Story of Thor" verbindet zauberhafte Animationen mit handfesten Raufereien und knackigen Puzzles.

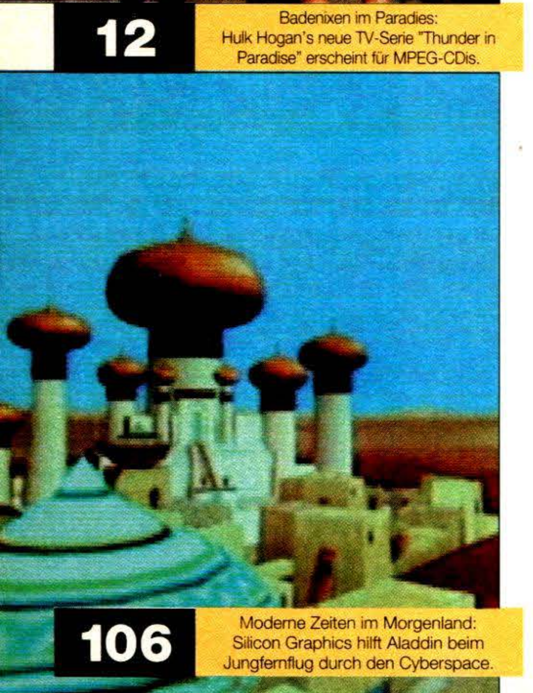


8

Geschmeidige Bewegungen trotz Grafik mit Kanten: "Virtua Fighter" verhilft dem Saturn zu einem spektakulären Debüt.

12

Badenixen im Paradies: Hulk Hogan's neue TV-Serie "Thunder in Paradise" erscheint für MPEG-CDis.



106

Moderne Zeiten im Morgenland: Silicon Graphics hilft Aladdin beim Jungfernflug durch den Cyberspace.

## NEWS



## IMPORT-TESTS



## FEATURES



## MEDIEN



## RUBRIKEN

# PRESENTS

## TESTS



















































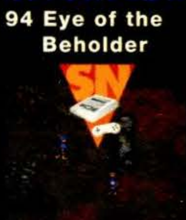






































































































VON MENSCHEN UND MONSTERN

# DEMON'S CREST

**_Schluß mit dem Geprügel: Capcom setzt auf Ghosts & Goblins, vertraut einem knallroten Dämonen die Heldenrolle an und erfreut Super-Nintendo-Besitzer mit einem spannenden Action-Adventure._**

_Auf dem Game Boy zählte „Gargoyle's Quest" zu den frühen Software-Highlights und präsentierte sich als schweres, aber jederzeit motivierendes Action-Adventure mit typischem Oberwelt-Outfit. Nintendo veröffentlichte das Handheld-Highlight sogar in Deutschland – allerdings mit englischen Texten. Die NES-Fortsetzung „Gargoyle's Quest 2" erschien 1992 nur in Japan und den USA. Spielerisch ähnelte es dem ersten Teil._




Wenn Euch der Titel „Demon's Crest" nichts sagt, dann müßt Ihr nicht gleich an Eurem Spiele-Gedächtnis zweifeln: Nur eifrige NES- und Game-Boy-Spieler kennen die ersten beiden Folgen der „Gargoyle's Quest"-Reihe, die jetzt auf 16-Bit-Niveau fortgesetzt wird. Im Gegensatz zu den 8-Bit-Vorgängern zählt zwar „Demon's Crest" ebenfalls zur Kategorie Action-Adventure, doch der Action-Anteil ist deutlich gewachsen.

Die ganze Serie erinnert nicht nur optisch an die „Ghouls'n'Ghosts"-Abenteuer: Damals mußtet Ihr einen tapferen Ritter in Boxer-Shorts gegen schwerfällige Monster in den Kampf schicken, heute greift Ihr einem Gargoyle unter die Flügel. Ihr seht das Spielgeschehen traditionell von der Seite und macht Euch zunächst mit der facettenreichen Steuerung vertraut. Der Held beherrscht nicht nur die typischen Jump'n'Shoot-Elemente (laufen, springen, schießen), er kann auch in der Luft schweben – den Flügeln sei Dank. Wenn Ihr den Sprungknopf während der Flugphase ein zweites Mal drückt, schwebt der Gargoyle (Codename „Red Demon") in der Luft, kann aber nach links und rechts gesteuert werden. Diesen Steuertrick braucht Ihr im Lauf des Abenteuers ein paar hundert Mal, so manche Jump'n'Run-Etappen haben Ihr Level-Design darauf abgestimmt. Außerdem kann sich Red Demon an Wänden festklammern und so steile Klippen problemlos hochklettern. Die Steuerung erweist sich schon bald als eines der herausragenden Features von „Demon's Crest" – sie hört sich zwar minimal kompliziert an, geht jedoch flott vom Joypad und birgt interessante Einsatzmöglichkeiten.

Angesichts dieser Optik werden Erinnerungen an "Ghouls'n'Ghosts" wach. Allerdings birgt "Demon's Crest" wesentlich mehr Adventure-Elemente.

Wenn unser Dämonen-Freund nicht die passenden Gegenstände vorweist, wird ihm die Hilfe verwehrt.

Hinter den Fensterscheiben locken Extras: Ein kurzer Kopfstoß – und schon zerbricht das Glas in Scherben.

Der Held kann beliebig lange in der Luft schweben – vorausgesetzt, das richtige Extra wurde aktiviert.



Alles Schlechte kommt von unten: Untote Hände grabschen nach dem Helden.



Hier geht's in die nasse Unterwelt: Allerdings braucht Red Demon dafür einen speziellen Schutzanzug.



Zu Beginn verteidigt sich Red Demon mir Feuerbällen, später findet er wirkungsvollere Waffen.



Auch wenn die Raupe einen zuckersüßen Gesichtsausdruck hat, solltet Ihr nicht zögern, mit Feuerbällen auf ihren Kopf zu zielen.





Das mäßig eindrucksvolle Intro ist leider kaum animiert: Dafür zeigt es die Hauptdarsteller in schmucken Einzelbildern

**Hat Red Demon die ersten Abschnitte und Gegner überlebt, seht Ihr erstmals die Landkarte. Zu diesem Zweck wird auf ein Mode-7-Spielfeld umgeblendet. Bereits jetzt habt Ihr die Wahl aus einer Handvoll Einsatzorte, die entweder Action-Szenen oder Plauder-Intermezzi offerieren. Bei „Demon's Crest" geht's allerdings nicht nur darum, einen Level nach dem anderen abzulaufen, das Extra-Menü bietet Platz für über zwei Dutzend Gegenstände, Magie-Ampullen und Ausrüstungsgegenstände. Diese sind nicht zwangsläufig am Wegesrand abgelegt, sondern verstecken sich in schwer zugänglichen Bonushöhlen. Zum Glück dürft Ihr die einzelnen Szenarien mehrmals aufsuchen, um nach vermißten Extras zu fahnden. Wer eifrig sammelt, hat später die Qual der Wahl: Red Demon kann nicht alle Waffen und Zauber gleichzeitig anwenden – soll er von roten Feuerbällen auf einen Pseudo-Flammenwerfer umsteigen, verliert er seine Flugtauglichkeit.**

**Nebenbei lohnt es sich natürlich, die örtliche Währung als Zahlungsmittel einzusetzen. Zwischendurch trefft Ihr auf undurchschaubare Gestalten, die Informationen und Waren gegen Geld anbieten. Manche verführen Euch gar zu einem Bonusspiel. Die Texte werden übrigens nicht ins Deutsche übersetzt. Da sie jedoch nicht gehäuft vorkommen, sollten auch Englisch-Unkundige zurechtkommen.**

**Während die Japan- und US-Versionen kurz vor Weihnachten auf den Markt kamen, müssen wir auf die PAL-Version noch bis Februar warten. Das grafisch liebevoll präsentierte und enorm abwechslungsreiche 16-MBit-Modul wird um die 130 Mark kosten. Um die volle Pracht des orchestralen Soundtracks zu genießen, solltet Ihr schon mal ein Audio-Kabel zum Anschluß an die Stereoanlage bereitlegen. Der einzige Punkt, über den unsere Vortester genörgelt haben, war die Ruckel-Anfälligkeit bei mittlerer Sprite-Dichte auf dem Bildschirm.** ***mg***



Die Landkarte könnt Ihr auch in übersichtlicher 2D-Optik (Bild rechts oben) anschauen.

## FIGHTER'S HISTORY




**Lange vor unserer Zeit wurde die Welt von zwei Rassen dominiert: Mensch und Monster trugen manch' blutigen Kampf aus. Eines Tages brach unter den Dämonen ein Bürgerkrieg aus, in dem es um die Herrschaft über sechs magische Steine ging. Ein gewisser „Red Demon" schaffte es schließlich, fünf Steine zu ergattern. Mit seiner Beute noch immer unzufrieden, stellte er den „Demon Dragon" zum Kampf und eroberte den sechsten magischen Stein. Allerdings wurde er in der Schlacht schwer verwundet und verlor wenig später seine sechs Heiligtümer an ein bitterböses Obermonster, das seine neugewonnene Macht dazu nützt, Mensch- und Monster-Welt zu tyrannisieren.**





Rechts oben sind die aktiven Extras angezeigt, die in einem großformatigen Untermenü verwaltet werden.



Das Feuerwesen setzt sich aus mehreren Flammen zusammen und löst sich nach kurzer Zeit in heiße Luft auf.



Red Demon kann sich problemlos an noch so steilen Wänden festklammern. Nur mit dieser Fähigkeit...



...ist es ihm möglich, beispielsweise diesen Turm zu erklimmen und den seitlichen Giftschlangen auszuweichen.

# SEGA SATURN

*Sega hat die Herausforderung ausgesprochen: Wenige Tage vor dem Release der Sony Playstation steht die Power-Konsole Saturn in den Läden. Wir haben eine der ersten Konsolen aus Hong Kong importiert .*



"Virtua Fighters" ist eine spektakuläre Mischung aus Kickboxen und Show-Wrestling. Was Ihr auf Eurem Bildschirm seht, wirkt optisch besser, als unser digitales Foto.



Drei Tage vor Drucklegung dieser MAN!AC erhielten wir einen Anruf von "Test'n'Take". Der Importeur habe eine Lieferung fabrikneuer Saturns – ob wir an der Sega-Konsole Interesse hätten? Trotz prall gefüllter Weihnachtsausgabe bejahten wir eifrig, wollten dem Händler aber erst glauben, als wir die Wunderkonsole 24 Stunden später selbst in den Händen hielten. Bevor wir in der nächsten MAN!AC die technischen Fähigkeiten untersuchen und die Konsole der Sony Playstation gegenüberstellen, werfen wir nun einen Blick auf Design und Anschlüsse des Saturn.


Kommt für Saturn: Segas 3D-Rennspiel "Gale Racer"...


...und eine Umsetzung des US-Grafik-Adventures "Myst" von Sunsoft.

## GEHÄUSE UND ANSCHLÜSSE

Hält man den Saturn zum ersten Mal in den Händen, ist man ein wenig enttäuscht: Kein massives Stahlgehäuse mit kiloschwerem Innenleben, sondern ein Leichtgewicht, nicht viel schwerer als ein Super Nintendo. Für eine CD-Konsole ist der Saturn außerdem recht handlich – 260x230 mm bei einer Höhe von knapp zehn Zentimetern. Ein Joypad mit sechs Knöpfen, zwei seitlichen Tastern und einem Start-Knopf liegt dem Grundgerät bei, ebenso ein Netzteil und ein Cinch-AV-Kabel. Ein RGB-Kabel ist leider noch nicht erhältlich – Ihr müßt Euch mit der (guten) Cinch-Qualität begnügen. Zwei genormte (mit allen Sega-Pads inkompatible) Controller-Buchsen sind an der Gehäuse-Vorderseite angebracht. Eine Maus und ein Joyboard werden noch vor Weihnachten erscheinen, eine Tastatur ist geplant. Die eingebaute Speicherbatterie ist in einem rückwärtigem Port untergebracht und kann selbst von absoluten Technik-Laien gewechselt werden. An der Oberseite liegt, knapp hinter dem CD-Top-Lader, ein Modulschacht. Hier könnt Ihr kommende Cartridges einstecken, auf der sich zusätzliche Spielstände speichern lassen.

### SEGA SATURN: GEPLANTE SPIELE (BIS APRIL 95)

| Titel | Hersteller | Genre | Original oder Umsetzung? |
|---|---|---|---|
| 11th Hour | Virgin | Denkspiel/ Grafik-Adventure | Umsetzung |
| A-Train 4 | Artdink | Simulation | Umsetzung [1,2] |
| Battle Monsters | Sega | k.A. | Original |
| Blue Seed | Sega | Rollenspiel | Original |
| Chinese Detective | Sega | Grafik-Adventure | Original |
| Clockwork Kinght | Sega | Jump'n'Run | Original |
| Cotton 2 | Success | Action | Original |
| Cyberrace | Sega | Rennspiel | Umsetzung |
| Daidaros | Sega | Shoot'em-Up | Original |
| Derby Stallion | Ascii | Sport-Simulation (Pferderennen) | Umsetzung [1] |
| Doom 2 | Sega | 3D-Actionspiel | Umsetzung |
| Gale Racer | Sega | Rennspiel | Original |
| Gotha | Sega | Strategiespiel | Original |
| Greatest Nine | Sega | Sport (Bowling) | Original |
| Magic Knight | Sega | Action-Adventure | Original |
| Myst | Sunsoft | Grafikadventure | Umsetzung |
| Panza Dragon | Sega | 3D-Actionspiel | Original |
| Pebble Beach Golf | Sega | Sport | Umsetzung [1] |
| Pinball Arena | Sega | Flipper-Simulation | Original |
| Race Drivin' | Time Warner | Rennspiel | Umsetzung |
| Rampo | Sega | Grafik-Adventure | Original |
| Rayman | Ubisoft | Jump'n'Run | Umsetzung |
| Starcade | Sega | k.A. | k.A. |
| Tama | Time Warner | Denkspiel | Original [2] |
| Van Battle | Sega | Beat 'em Up | Original |
| Victory Goal | Sega | Sport | Original |
| Virtua Hang On | Sega | Rennspiel | Umsetzung |
| Virtua Hydlide | Sega | Rollenspiel | Umsetzung |
| Wanchai Connection | Sega | Grafikadventure | Original |

[1] erweiterte oder verbesserte Umsetzung [2] erscheint gleichzeitig für die Playstation

## CD-KONSOLEN 1995

**Hardware:** **Philips CDi (incl. Digital Video)** **Preis:** 1000 Mark

**Stärken:** Ein gutes, zuverlässiges System falls Ihr auf Unterhaltungselektronik im Allgemeinen steht und von einer Konsole nicht nur Spiele-Power erwartet. Das CDi hat die beste Live-Video-Darstellung im Feld – von TV und Video sind die Filme (und vermehrt auch Spiele) nicht mehr zu unterscheiden.

**Schwächen:** Die hoffnungslos veraltete Systemarchitekur um einen 68000-Verwandten schiebt bestimmten Spieletypen einen Riegel vor. Gute Bitmap- oder 3D-Echtzeit-Action- und Abenteuerspiele werden für das CDi niemals erscheinen. Insgesamt interessieren sich nur wenige Spielehersteller für die Multimedia-Konsole aus den Niederlanden.

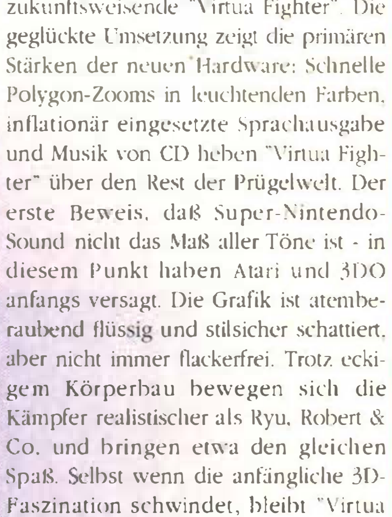
**Hardware:** **3DO Interactive Multiplayer** **Preis:** 1000 Mark

**Stärken:** Rundum zeitgemäße Technik und eine stolze Spielebibliothek sind die Pluspunkte des 32-Bitters aus den USA. Trotz ihrer geringen Verbreitung erfreut sich die Maschine in Japan, Europa und den USA reger Aufmerksamkeit. Wir tippen, daß das 3DO erst in einem Jahr auf dem Höhepunkt seiner Beliebtheit steht.

**Schwächen:** Joypad-Probleme, verschlampte Zubehör-Versprechungen und die direkte Konkurrenz zu Saturn, Playstation & Co. machen dem 3DO die größten Probleme. Auch nach mehrfacher Senkung ist der Preis für den Massenmarkt zu hoch.




Close Up: Im Replay seht Ihr die Knock-Out-Kombination aus nächster Nähe.




Ab geht's: Wer von der Matte fliegt, verliert die Runde. Auch dieses Bild zeigt eine Replay-Optik.




Dieses Standbild läßt die geschmeidigen Bewegungen der virtuellen Kämpfer bestenfalls erahnen.

## VIRTUA FIGHTER

Zumindest ein Spiel wurde in Hong Kong gleichzeitig mit dem Saturn ausgeliefert. Acht "Virtua Fighters" (konzipiert und umgesetzt von Segas AM2-Entwicklungs-Team) treffen sich in der 3D-Arena, um der Welt zu zeigen, daß nicht nur SNK-Helden eine gefährliche Handkante schwingen. Abgesehen von der ungewöhnlichen Darstellungsart (in Echtzeit berechnete 3D-Grafik mit Kameraschwenks und Zooms), unterscheiden sich die Helden auch in ihrem Kampfstil vom typischen Neo-Geo-Fighter. Die virtuellen Kämpfer neigen allesamt zum Einsatz von Kickbox- und Wrestling-Manövern, mit denen sie ihre traditionellen Hand- und Fußkicks krönen. Magische Specials oder gar Fatalities stehen ihnen dafür nicht zur Verfügung. Ebenfalls aus dem Show-Wrestling übernommen wurde die Möglichkeit, den Gegner von der Matte zu semmeln. Spielt Ihr mit der Standard-Einstellung, sind nur drei der sechs Knöpfe im Einsatz.

In die Umsetzung eingebaut sind der Zwei-Spieler- und der Solomodus, Sound- und Musikmenüs, diverse Schwierigkeitsgrade und vier verschiedene Joypad-Belegungen. Fans des Automaten werden auch die Close-Up-Wiederholungen (nach knochenbrecherischen KO-Kombinationen) wiederfinden. Mit einem Zoom auf den jubelnden oder prahlenden Gewinner endet jedes Duell.

Als Killer-Application und Saturn-Appetizer ist kein Spiel günstiger als das zukunftsweisende "Virtua Fighter". Die geglückte Umsetzung zeigt die primären Stärken der neuen Hardware: Schnelle Polygon-Zooms in leuchtenden Farben, inflationär eingesetzte Sprachausgabe und Musik von CD heben "Virtua Fighter" über den Rest der Prügelwelt. Der erste Beweis, daß Super-Nintendo-Sound nicht das Maß aller Töne ist - in diesem Punkt haben Atari und 3DO anfangs versagt. Die Grafik ist atemberaubend flüssig und stilsicher schattiert, aber nicht immer flackerfrei. Trotz eckigem Körperbau bewegen sich die Kämpfer realistischer als Ryu, Robert & Co. und bringen etwa den gleichen Spaß. Selbst wenn die anfängliche 3D-Faszination schwindet, bleibt "Virtua Figher" ein herausragender Prügler mit gewaltigem Schauwert.




| | |
|---|---|
| SYSTEM | SATURN |
| HERSTELLER | SEGA |
| SCHUTZ | NICHT BEKANNT |
| BRD-RELEASE | HERBST 95 |
| SPIELSPASS | 82 % |





*Mercy-Schläge, Multiple-Hit-Combos und feurige Spezial-Attacken: "Killer Instinct", Nintendos Antwort auf "Mortal Kombat" und eine Coproduktion mit SGI, Williams und Rare, steht ab jetzt in der Spielhalle. Technisch ist er laut Hersteller mit dem Ultra 64 identisch.*

## BENUTZEROBERFLÄCHE

Nach dem Einschalten begrüßt Euch ein spaciges Menü mit kugelrunden Icons. Mittels dieser Oberfläche verwaltet Ihr den batteriegepufferte RAM-Speicher, sowie die CD-G- und CD-Audio-Fähigkeiten. Außerdem findet Ihr hier Kontrollfelder für Surround-Klang, Tonhöhe und Lautstärke, sowie eine Uhr. Wählt zwischen acht verschiedenen Sprachen – selbst auf unserer Import-Konsole sind deutsche Bildschirmtexte bereits eingebaut!







Die Benutzeroberfläche ist bereits auf den Weltmarkt ausgelegt – beachtet die von uns gewählten deutschen Bildschirmtexte.

## DIE KONKURRENZ

**Hardware:** Sony Playstation X — **Preis:** 1100 Mark

**Stärken:** Die große Unbekannte hat haufenweise Vorschußlorbeeren eingeheimst und wichtige Spiele-Erfinder auf ihrer Seite. Technisch steht die Playstation an der Spitze der Videospielentwicklung. Kommt die Playstation tatsächlich für 800 Mark nach Europa und die USA, bringt dies Nintendo & Co. sicherlich ins Schwitzen.

**Schwächen:** Gegen zehn Jahre Know How bei Sega und Nintendo hat Sony jedoch kaum Erfahrung auf dem heißen Spielemarkt. Andere Schwachstellen ließen sich eine Woche vor der Japan-Premiere nicht nachweisen.

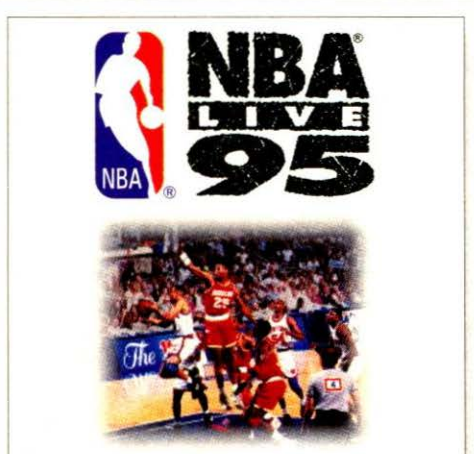
**Hardware:** Ultra 64 — **Preis:** 500 Mark

**Stärken:** Die einzige "Nicht CD"-Konsole des Feldes – laut Nintendo zum Segen der Konsumenten. Einige Spielgenres können mit dem langsamen Speichermedium nichts anfangen, außerdem lassen sich CD-Spiele nicht mit einem Spezial-Chip modifizieren oder verbessern. Als geplantes Flaggschiff des Marktführers und Industrie-Veteranen Nintendo hat das Ultra 64 in jedem Fall hervorragende Chancen.

**Schwächen:** Auch wenn das Modul tatsächlich ein effektiveres Speichermedium ist als die CD, wird Nintendo damit viele Entwickler verschrecken. CD-Spiele wie "Myst", "Rebel Assault" oder "7th Guest" werden heute recht flott von einer Konsole auf eine andere konvertiert. Die Nintendo-Modulisten schauen dann in die Röhre.









*"Die beste Basketballsimulation auf dem Markt."*

**Maniac**









# The American way of sport

Wenn es um Körperertüchtigung geht, lassen wir bei EA SPORTS™ nichts aus. Mit Basketball und American Football liegen Sie voll im Trend. Die Bulls, Blazers, Suns, Lakers und alle anderen Top-Teams jammen und slammen in NBA® Live '95. Die Cowboys, Giants, 49ers, Raiders sowie die komplette US-Liga lassen in Madden NFL® '95 die Helme krachen. Für einen Korbleger oder einen Touchdown braucht es nur ein bißchen Übung.

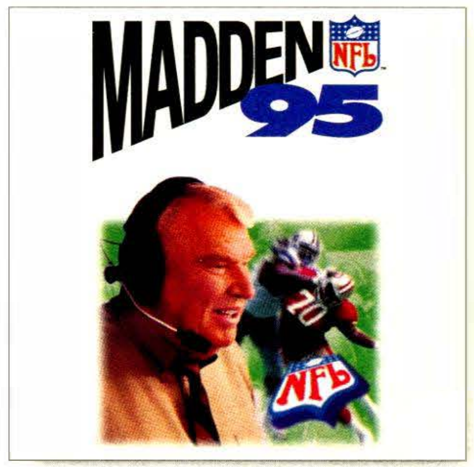
Tonnenweise Teamstatistiken und Grafiken, die so real erscheinen, als würden die Spieler jeden Moment aus dem Bildschirm springen, sind die Markenzeichen aller EA-SPORTS™-Games. Da fehlt nicht mal der One-Arm-Slam-Dunk oder der Hail-Mary-Paß. Und der Computer spielt diesmal schlauer als je zuvor. Versuchen Sie, Ihre Spieler trotz Verletzungen durch die komplette NBA®- oder NFL® -Saison zu lotsen - den ganzen Weg bis zur Weltmeisterschaft.

**NBA® Live '95 und Madden NFL® '95 – da wird nichts ausgelassen.**

**88%**

*"Durchdachter und besser geht es nicht..."*

**Maniac**
















**Weitere Informationen über NBA® Live '95 und Madden NFL® '95 erhalten Sie bei Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/24307 (Mega-Drive-Version) oder bei Laguna, Hotline: 06107/8081 (SNES-Version).**

# Thunder in Paradise



***Mädels, Monster und Moneten: Das erste Interactive Movie in Digital-Video-Qualität wird zur Zeit in Florida gefilmt und programmiert.***

Wenn eine neue Action-Serie fürs US-Fernsehen entsteht, haben Spieledesigner am Set nichts verloren – oder etwa doch? Gleichzeitig mit dem Dreh des Pilotfilms zu "Thunder in Paradise" wurden spezielle Szenen für die interaktive Variante gefilmt. Den Auftrag dazu gab Philips, die an einem passenden CDi-Action-Adventure mit Digital-Video-Optiken arbeiten.

Dabei ist "Thunder in Paradise" keine Low-Budget-Produktion, sondern wird von den "Baywatch"-Machern Berk/Schwartz-Bonann in Szene gesetzt. Die Hauptrollen wurden an Wrestling-Idol Hulk Hogan, Jack-Lemmon-Sohn Chris und Ex-Model Carol Alt vergeben. Gefilmt wird direkt im Paradies, sprich: in den MGM-Studios von Disney World, Florida. Für die CDi-Umsetzung zeichnet Robert Weaver verantwortlich, der schon mit "Voyeur" ein Interactive Movie abgeliefert hat.

Die Handlung des Pilotfilms mutet wie ein Fantasy-Update von "Miami Vice" an: Spencer und Bru (alias Hulk & Chris) sind die Guten und kämpfen gegen ihren Erzfeind Rampike, der sich am Bio-Humanoiden "The Major" vergreift und ihn für seine Zwecke mißbraucht. Ihr übernehmt die Rolle von Zack, dem anfangs recht tolpatschigen Neffen von Spencer. Als Assistent von Dr. Franklin, dem "Erfinder" von "The Major", ist er mit seiner Programmierung bestens vertraut. Ihr müßt verhindern, daß "The Major" Spencer's Tochter Jessica entführt und sie Rampike ausliefert. Dazu besteht Ihr Kämpfe zu Wasser, zu Land und auch in der Luft, flitzt mit dem Superboot "Thunder" mit 800 km/h über die Weltmeere und lernt hübsche Mädels kennen.

Das Spiel präsentiert sich als Mischung aus linearen Szenen direkt aus der TV-Vorlage, eigenständigen Computer-Optiken und typischen Live-Video-Passagen im "Mad Dog McCree"-Stil. Dank MPEG-Technologie sieht die Grafik bombastisch aus, ist vom Fernsehbild nicht zu unterscheiden. Erste Demos bestätigen, daß sich die Spieldesigner erfreulich viel Mühe geben, aus den genannten Zutaten ein packendes und inhaltlich ansprechendes Action-Adventure zu zimmern. Die gezeigten Szenen waren liebevoll aufbereitet. Special-FX aus der TV-Serie wurden eindrucksvoll mit Spieledetails kombiniert. Momentan sieht es ganz danach aus, als ob dem CDi nach "Voyeur" und "Burn: Cycle" ein drittes hochwertiges Interactive Movie ins Haus steht – erstmals mit fotorealistischen Digital-Video-Optiken. TV-Serie und CDi-Spiel werden jedoch nicht vor Frühjahr '95 in Deutschland zu sehen bzw. zu spielen sein. *mg*

Spencer's Adoptivtochter in den Händen des Bio-Humanoiden "The Major"

Hauptdarsteller Hulk Hogan (Spencer) mit Carol Alt, einem Ex-Fotomodell.

Seit "Baywatch" Pflicht: Auch "Thunder in Paradise" kommt nicht ohne Strandschönheiten aus.

In der TV-Serie werden einige Special-FX geboten, denen meist der Bio-Humanoide "The Major" ausgesetzt ist.



Mit dem Fadenkreuz erfaßt Ihr die Bösewichte und schickt ein brutzelndes Energiefeuer los



Die Computer-Grafiken sehen nicht ganz so eindrucksvoll aus wie die Digital-Video-Optiken

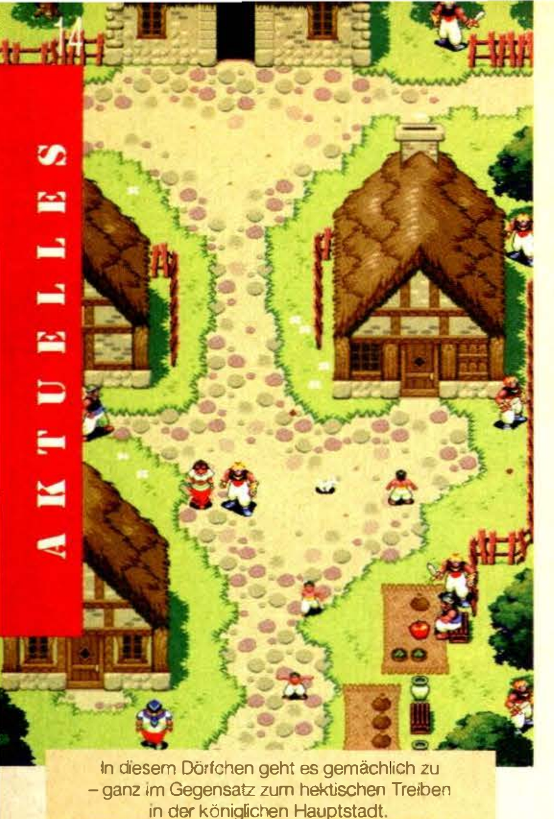


Ein Beispiel, wie im Spiel Original-Filmszenen mit normaler CDi-Grafik kombiniert werden.

Links oben wird Eure aktuelle Waffe angezeigt, rechts unten könnt Ihr Eure Lebenskraft ablesen.

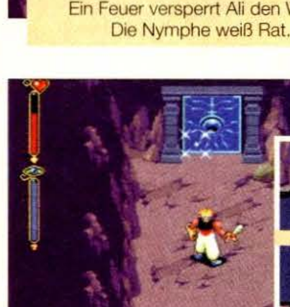

THE KING OF
THE JUNGLE
Absolut sensationell: die neue Dimension für das 16 Bit Super Nintendo™!
Nintendo
Donkey Kong Country™ löst heißes Dschungelfieber aus, mit dem wildesten Gorilla aller Zeiten – Donkey Kong. Animiert von den Super-Computern von Silicon Graphics. Das heißt:
• verblüffend realistische Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken
• tierischer Sound in Super-Stereo
• die neue Dimension auf 16 Bit
• kein teures Zubehör, keine neue Hardware
Du brauchst nur Donkey Kong Country™, das gigantische Spiel mit über 100 Levels und versteckten Bonus-Levels. Mit einer irrwitzigen Story, tückischen Gegnern, kniffligen Rätseln und immer neuen verblüffenden Aufgaben. Zeig ihnen, wer der wahre King of the Jungle ist. Begleite Donkey Kong auf seinem haarsträubenden Dschungeltrip durch Donkey Kong Country™.
DONKEY KONG
COUNTRY
SUPER NINTENDO
Donkey Kong Country™ & © 1994 Nintendo Game by Rare

# Story



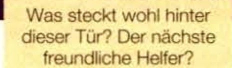
In diesem Dörfchen geht es gemächlich zu – ganz im Gegensatz zum hektischen Treiben in der königlichen Hauptstadt.

Auf der Suche nach dem gegnerischen Versteck hat es Ali auf ein Schiff verschlagen. Leider ist die Seefahrt nicht gerade idyllisch.



Ein Feuer versperrt Ali den Weg. Die Nymphe weiß Rat.

Trottet der Efreet zunächst friedlich hinter Euch her...



Was steckt wohl hinter dieser Tür? Der nächste freundliche Helfer?

Pech gehabt – es war der nächste garstige Obermotz.

***Mit „Story of Thor" werden Action-Adventure-Träume wahr: Vorbei sind die Zeiten, in denen dickliche Kugelfiguren über den Bildschirm trotteten. Nun erlebt Ihr auf dem Mega Drive Abenteuer in Zeichentrickqualität.***

Die einen lieben sie, die anderen hassen sie: die süßen Knuddelfiguren, die sich in japanischen Adventure- und Rollenspielproduktionen tummeln. Nun überrascht Euch das japanische Entwicklungshaus Ancient mit einer Produktion, vor der sich auch die größten Skeptiker fernöstlicher Abenteuerkost in Ehrfurcht verneigen. Bieten Jump'n'Runs seit "Aladdin" Animationen auf Trickfilm-Niveau, steigen nun auch Action-Adventures in ungeahnte Grafiksphären. Im deutschsprachigen "Thor" geben sich traumhaft animierte Figuren im Stil von 1001 Nacht ein Stelldichein. Anstatt die Akteure aus einzelnen Segmenten zusammenzusetzen, bediente man sich in "Thor" einer anderen Technik: Die Figuren wurden für jede Animationsphase neu gezeichnet. Daraus ergibt sich ein bislang ungeahntes Spektrum an Bewegungsmöglichkeiten. Bürger und Monster führen auf einmal ein Eigenleben! Lauft Ihr durch die

### Werratte



Diese zotteligen Gesellen haben nicht nur ihr Aussehen mit ihren kleineren Vettern gemein: Sie sind zwar extrem lahm und ungeschickt, aber dafür umso zäher.

### Armbrustschütze



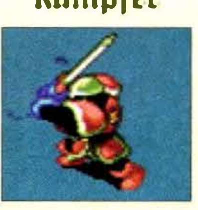
**Luxusausführung des gemeinen Fußsoldaten – er macht Euch sogar auf Distanz das Leben schwer.**

### Gargoyle



Geflügelter Dämon, der auch Wasserspeier genannt wird. Trotz des bezeichnenden Namens spuckt dieser hier munter Feuerbälle.

### Schwertkämpfer



**Großes Schwert, nichts dahinter. Bis er einmal ausgeholt hat, habt ihr ihn bereits zehn Mal massakriert.**

### Schlange



Dieses possierliche Tierchen hat dank seiner passiven Natur inmitten der Monsterhorden überlebt. Aber Achtung: Wird es gereizt, schnappt es blitzschnell zu.

### Speerträger



Schon etwas unangenehmer als sein unbewaffneter Kollege. Ehe Ihr Euch verseht, hat er Euch schon gepiekst.

### Zombies

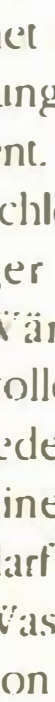


Ekelhafte Gesellen der untoten Art. Zerlegt Ihr sie in ihre Einzelteile, greifen Euch die Zombie-Brocken umso heftiger an.

# of Thor




Heiße Sache – Euer privater Feuerdämon im Wettlauf gegen die Uhr.



...explodiert er auf Kommando um so heftiger!



Gefangen – Wenn die Suche nach dem Schlüssel ergebnislos ist, verliert auch der coolste Held den Kopf.

Straßen einer Ortschaft, seht ihr spielende Kinder, schwatzende Frauen und andere Leutchen ihr Tagwerk verrichten. Prügelt Ihr auf ein Monster ein, begnügt es sich nicht damit, Fratzen zu schneiden. Stattdessen äußert es seine

## Faust-kämpfer



Dieser lebensmüde Bursche stellt sich Euch auf Schritt und Tritt in den Weg. Ein, zwei Stiche mit dem Dolch, und er ist Geschichte.

## Ritter



Gefallener Adel. Er stellt Euch nicht ehrenhaft zum Zweikampf, sondern prügelt mit seinem Morgenstern auf Euch ein.

Stimmung in flüssigen Animationen: Beispielsweise holen Soldaten vor jedem Schlag erstmal kräftig mit dem Schwert aus; Hobgoblins wiederum bedecken angsterfüllt ihre Augen.

Eine gewisse Eintönigkeit ist man von Adventure-Hintergründen gewöhnt: Ortschaften werden zu Ansammlungen gleichartiger Puppenhäuser, in den Wäldern rennt man auf Schritt und Tritt gegen den selben Baum. Für die Welt von "Thor" gaben sich Grafiker und Designer mehr Mühe. Die Gemeinden wurden liebevoll bis ins Detail gezeichnet und erinnern an Siedlungen aus dem alten Orient. Allein das Herrscherschloß lädt zu stundenlanger Betrachtung ein: Wände und Säulen sind voller Verzierungen, über jede Ebene des Palastes spannt sich eine prachtvolle Brücke. Im Trohnsaal darf man ein komplexes System kleiner Wasserfälle bewundern. Wälder werden von Felsformationen und Hügeln unterbrochen. Hier muß man höllisch aufpassen: Nicht selten stürzt sich ein Gegner von einem Hügel herunter oder taucht aus einem Hinterhalt auf.

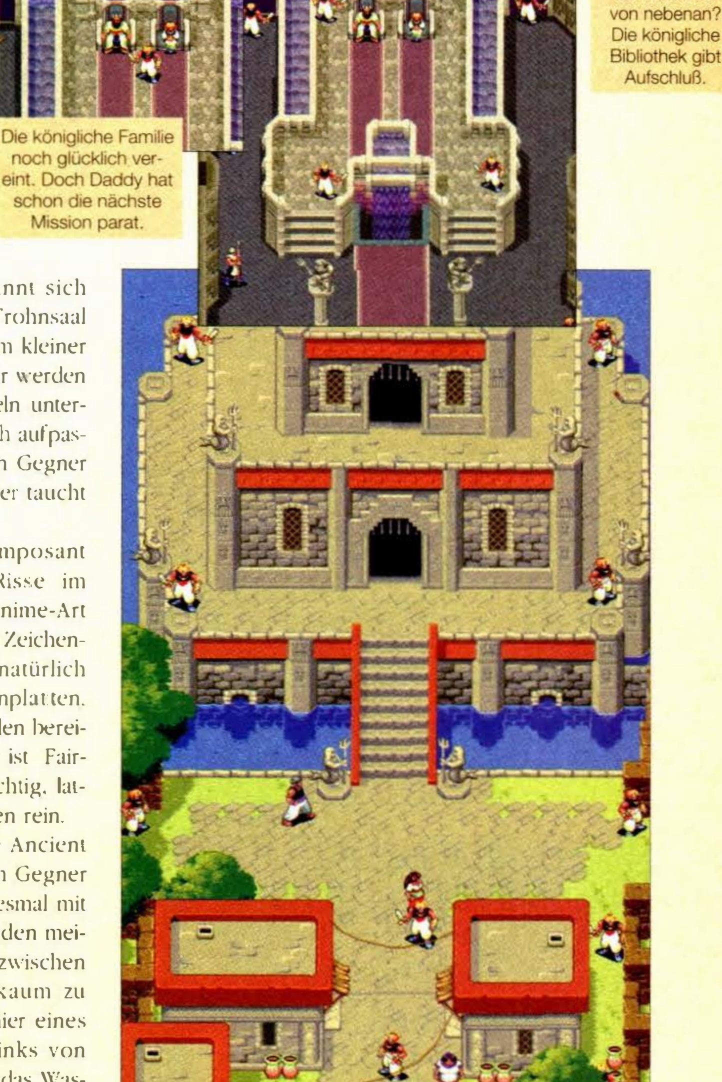
Auch die Dungeons sehen imposant aus: Felsvorsprünge und Risse im Boden wurden nach bester Anime-Art gezeichnet und verfeinern das Zeichentrickflair. Außer Felsen wird natürlich auch anderes geboten: Bodenplatten, zischende Geysire und Trickfallen bereiten Euch Kopfzerbrechen. Hier ist Fairness angesagt: Lotst Ihr sie richtig, latschen auch die Monster in Fallen rein.

Ebensowenig vernachlässigte Ancient den Sound: Versetzt Ihr einem Gegner den Todesstoß, reagiert er jedesmal mit einem anderen Brüller. Ist bei den meisten Spielen der Unterschied zwischen Stereo- und Monoausgabe kaum zu bemerken, werdet Ihr auch hier eines besseren belehrt: Steht ihr links von einem Springbrunnen, hört ihr das Wasser aus dem rechten Lautsprecher plätschern. Wechselt Ihr nach rechts, gurgelt es links. Erst wenn Ihr Euch unmittelbar vor die Geräuschquelle stellt, tönt es von beiden Seiten.

Den abenteuerlustigen Prinz Ali kann man getrost als den bislang spektakulärsten Adventurehelden

Die Blechdosen haben nichts zu melden. Ist Ali erstmal richtig in Fahrt, prügelt und tritt er wie ein Berserker.

Probleme mit dem Monster von nebenan? Die königliche Bibliothek gibt Aufschluß.



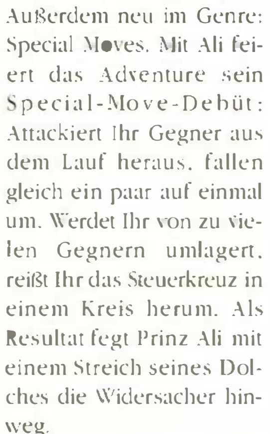
Die königliche Familie noch glücklich vereint. Doch Daddy hat schon die nächste Mission parat.

bezeichnen: Elegante Sprünge sind nicht das einzige Kunststück, das er vollführt. Setzt er beim Angriff eines Gegners mehrere Schläge hintereinander an, malträtiert er den armen Kerl mit todbringenden Kickkombos. Wählt er eine neue Waffe, fuchtelt er nicht stupide in derselben Manier, sondern wechselt seinen Kampfstil. Um an neue Waffen, wie etwa einen Krummsäbel oder eine Armbrust zu gelangen, knackt ihr Truhen. Allerdings halten die neu erworbenen Waffen nicht ewig: Habt Ihr mit Eurem neuen Säbel ganze Monsterhorden weggefegt, wird er unbrauchbar. Fazit: Legt Euch einen umfangreichen Waffenvorrat an.

Außerdem neu im Genre: Special Moves. Mit Ali feiert das Adventure sein Special-Move-Debüt: Attackiert Ihr Gegner aus dem Lauf heraus, fallen gleich ein paar auf einmal um. Werdet Ihr von zu vielen Gegnern umlagert, reißt Ihr das Steuerkreuz in einem Kreis herum. Als Resultat fegt Prinz Ali mit einem Streich seines Dolches die Widersacher hinweg.







Die Nymphe schlummert im Wasserschrein. Bis zu Ihr ist es ein gefährlicher Weg: Ihr kämpft gegen Monster, Flutwellen und eine Riesenkrabbe. Seid Ihr siegreich und befreit die Schöne, steht sie Euch mit feuchter Zauberei zur Seite.

Richtig interessant wird es erst, wenn Ihr vom königlichen Papa einen Auftrag erhaltet: Um nicht hilflos durch die wilden Adventureweiten zu stiefeln, müßt Ihr Elementargeister befreien. Die schlummern dummerweise unter schärfster Bewachung in heiligen Schreinen. Die Befreiungsaktion lohnt sich allerdings: Drückt Ihr eine bestimmte Joypad-Kombination, greifen Euch die Geister mit ihren speziellen Talenten unter die Arme.

Zunächst befreit Ihr aus dem Wasserschrein die Nymphe. Sie heilt Eure Wunden, wirft mit Wasserblasen um sich und bläst als Tornado Feinde in den Tod. Außerdem benötigt Ihr die Hilfe der Kleinen, um einen Wasserfall verschwinden zu lassen. In dem dahinter liegenden Höhlensystem gabelt Ihr den zweiten Helfer auf, den Feuerelementar Efreet. Er verkloppt und verbrutzelt Eure Feinde und verwandelt sich in einen rasenden Feuerball. Genügt Euch die angerichtete Zerstörung noch nicht, transformiert er in ein explodierendes Flammeninferno. Auch beim Lösen von Rätseln sind die Elementargeister hilfreich: Brennt vor einer Tür ein munter Feuerchen, macht die Wassernymphe dem Spuk mittels Blasenzauber ein Ende. Auch ein Wettrennen um Bonusgegenstände wird vom Feuergeist Efreet souverän gemeistert. Blockiert ein Kristallpfeiler Euren Weg, atomisiert ihn der Efreet.

Der einzige Haken an der Sache: Sinkt Eure Magieanzeige auf Null, verschwindet der Geist wieder. Doch nicht verzagen – nach dem Verzehr einiger Früchte fühlt Ihr Euch gleich wieder magischer. Findet Ihr noch ein Quentchen des Geister-Elements, dann könnt Ihr Euren Freund erneut beschwören.

Thor hat das Zeug, eine neue Adventure-Generation einzuleiten. So schön war eine Fantasywelt auf der Konsole noch nie! Schade, daß Ihr "Story of Thor" nicht mehr auf den Wunschzettel setzen könnt. Das voraussichtliche Erscheinungsdatum liegt nämlich erst bei Februar/März '94. Dennoch sollten die Freaks schon jetzt zu sparen anfangen. Wer dieses Spiel verpaßt, an dem rauscht die Entwicklung des Genres vorbei. *rb*

## It's Magic



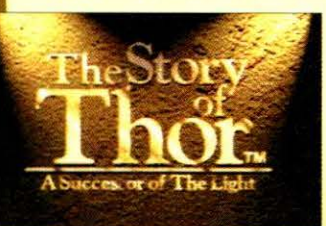







**Kein Videospiel ohne Oberfiesling und kein Oberfiesling ohne einen Heroen, der ihm die Stirn bietet. Und natürlich kein Adventure ohne Magie! Um die gestellten Erwartungen der Fangemeinde zu erfüllen, schlugen sich in der Welt von „Thor" vor über tausend Jahren zwei Megamagier die Köpfe ein. Ihre Energien bezogen sie aus zwei magischen Amuletten – einem goldenen für die Kräfte des Guten und einem Bösen für die Mächte der Finsternis.**

**Allerdings sollte keinem von beiden der Sieg vergönnt sein: Am Tage der entscheidenden Schlacht murksten sie sich gegenseitig ab. Unglücklicherweise vergaßen sie vorher, ihre magischen Amulette vorschriftsmäßig zu entsorgen. So wollte es der Zufall, daß Ihr einen schönen Tages von Entdeckungsdrang getrieben in einer Höhle herumbuddelt und dabei das goldene Amulett findet. Dieses akzeptiert Euch prompt als Besitzer und vespricht Euch magische Kräfte. Weniger erfreulich: Ihr erfahrt außerdem von einem bösen Gegenspieler. Er fand unlängst das silberne Gegenstück zu Eurem Neubesitz.**




**Kaum habt Ihr die Nachrichten verdaut, beginnt die Höhle einzustürzen! Im letzten Augenblick rettet Ihr Euch auf Euer in der Nähe vertäutes Boot und segelt heimwärts.**



Ali befördert Gegner auch mit schnellen Kickkombos ins Jenseits



Um Bodenplatten zu aktivieren, kullert Ihr irdene Gefäße vor Euch her.



Mit Vollgas auf zu neuen Abenteuern



Der Dolch ist out. Stattdessen teilt Ihr Hiebe mit dem Krummsäbel aus.



Mit Armbrust braucht Ihr Euch den Gegnern nicht einmal mehr zu nähern.



Mit dem Blick des Entdeckers schippert Ihr neuen Gestaden entgegen.

'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'






*Für das CDi ist ein Endzeit-Rennspiel mit außergewöhnlicher Optik angekündigt. Dank Digital-Video zeigt "Dead End" die apokalyptischen Betonpisten nahezu fotorealistisch aus der "Ridge Racer"-Perspektive. Gegenfeindliche Autos und Hubschrauber wehrt Ihr Euch nicht nur durch Euren rücksichtslosen Fahrstil, sondern mit Eurer Bordartillerie. Die Endversion ist für das 2. Quartal '95 angekündigt, Umsetzungen für andere Systeme werden nicht erwartet.*

## Virtual Gameboy

Die Katze ist aus dem Sack: Das geheime 32-Bit-Projekt von Nintendo (Codename VR 32) wurde in Japan vorgestellt. Zum Preis von rund 200 US-Dollar (etwa 330 Mark) erscheint im April der "Virtual Boy", ein Low-End-Virtual-Reality-Helm, der beide Augen mit je einem "Bildschirm" versorgt. Die hochauflösende Grafik wird in 256 Rotstufen vor schwarzem Hintergrund dargestellt – eine farbige Optik ist vorerst unbezahlbar. Gesteuert wird traditionell via Joypad, die Objekte auf dem Bildschirm reagieren nicht auf die Bewegungen Eures Kopfes (bei Profi-VR-Systemen sonst üblich). Die Display-Architektur stammt von Reflection Technology, einem kleinen US-Unternehmen, dem Nintendo die weltweiten Rechte für diese Erfindung abgerungen hat. Für den nötigen Sound sorgt ein Stereokopfhörer, der netterweise mitgeliefert wird. Die Spiele sollen um die 100 Mark kosten, angekündigt sind zunächst ein neues Mario-Abenteuer, ein Weltraumflipper und eine Boxsimulation. Ein gutes Dutzend Fremdanbieter arbeitet bereits an entsprechenden Modulen. Leider gibt es noch keine seriösen Aussagen, ob der erzeugte 3D-Effekt gut rüber kommt bzw. ob er von den unterschiedlichen Augenspezifikationen und Augenabständen jedes Menschen beeinträchtigt wird.

Rocket Science stellt die Cartoon-Umsetzung von "Cadillacs & Dinosaurs" als Interactive Movie fürs Mega-CD vor

## Rockets & Dinos

Nach "Loadstar" steht das zweite Interactive Movie der amerikanischen Bertelsmann-Tochter Rocket Science kurz vor seiner Bildschirm-Premiere. Der Action-Trickfilm "Cadillacs & Dinosaurs" basiert auf der gleichnamigen Comic-Serie, hat jedoch nichts mit der Automaten-Umsetzung von Capcom gemein. Statt japanischer Designer arbeitete der "Indiana Jones"- und "Rescue on Fractalus"-Erfinder David Fox an den zehn CD-ROM-Levels, die hauptsächlich Eure Reaktion fordern. Mit "Cadillacs & Dinosaurs" setzt die Firma Rocket Science ihren Feldzug gegen die CD-ROM-typischen Ladezeiten fort. Die in "Loadstar" bewährten Kompressions-Routinen sollen auch bei der Dinosaurier-Safari die Wartezeiten auf ein Minimum reduzieren. Die Grafik bleibt voraussichtlich bildschirmfüllend, wobei die Mega-CD-Optik etwas grobkörniger ausfällt als die PC-Variante.

Cadillacs & Dinosaurs, Rocket Science für Mega CD und IBM CD-ROM, ab Januar 1995.

## Sega-Novastorm

Die Varianten für 3DO und PC sind erschienen, jetzt fehlt nur noch ein passendes "Novastorm" für Segas Mega CD. Ein spielbares Demo kündigt die baldige Fertigstellung des futuristischen 3D-Fluges an. "Novastorm" für das Mega CD orientiert sich im Gegensatz zur 3DO-Version (siehe Seite 34) nicht am Original, sondern an der PC-Variante – das bedeutet einen modifizierten Levelaufbau mit dickeren Feinden schon im ersten Level. Den üblichen Farbverlust müßt Ihr natürlich in Kauf nehmen, dafür läßt es Psygnosis akustisch ganz schön krachen. Gänzlich neu ist das Extrawaffensystem, das durch überarbeitete Icons durchschaubarer wirkt als auf dem 3DO. Wir erwarten eine spektakuläre Umsetzung, die das Mega CD bis aufs letzte ausnützt.

Novastorm, Psygnosis, Anfang 1995 für das Mega CD




Zeitgemäße Baller-Action für das Mega CD. "Novastorm" konfrontiert Euch mit gewaltigen 3D-Monstern.

**Super Multitap:** Wenn Hudsons Multi-Player-Adapter im Handel nicht findet, könnt Ihr das sinnvolle Zubehör ab sofort bei Nintendo direkt bestellen. Dazu wählt Ihr die die kostenfreie Rufnummer 0130/5806.

**Magic Minter:** Kultprogrammierer Jeff Minter ("Tempest 2000" auf dem Jaguar), arbeitet an einer "Defender"-Neuauflage für Ataris Raubkatze.

**Core gekauft:** Die englischen Sega-Spezialisten Core Design (u.a. für ihre exzellenten Mega-CD-Titel "Thunderhawk" und "Soulstar" geachtet) wurden der Firmengruppe Centre Gold, zu der auch U.S. Gold gehört, einverleibt. Core-Gründer Jeremy Smith kümmert sich weiter um seine ehemalige Firma und wurde zudem in die Geschäftsführung von U.S. Gold berufen.


WAHNSINNIGE 4-SPIELER-MEGA-ACTION
EXPLOSIV!
Hurry!
SUPER BOMBERMAN 2 TM
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
"Geniale Mehr-Spieler-Duelle" – Maniac
"Einfach Bombastisch" – Nintendo Fun Vision
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Hudson Soft ® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. ©1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
All rights reserved.

# LEGENDÄRE FILM

Super STAR WARS

RETURN OF THE JEDI

LUCAS Arts















Prügeln par excellence: "Super Street Fighter 2" bleibt auf allen Konsolen unerreicht.

# DIE BESTEN SPIELE 1994

***CD-Spiele und 32-MBit-Riesen, neue Spielkonzepte und überraschende Remakes: MAN!AC wählt die besten Spiele eines guten Jahrgangs.***

Leichtes Spiel: Segas wunderschönes "Shining Force 2" schlug die schwache Konkurrenz als Strategiespiel des Jahres.

"Donkey Kong Country" glänzt durch das beste Grafik-Outfit des Jahres und als unser "Jump'n Run 1994".

Ein Jahr mit Auf und Ab: Während zum Weihnachtsfest die Software eimerweise über MAN!AC und dem Rest der spielenden Welt ausgschüttet wird, sah es zum Sommeranfang gar nicht gut aus. Kaum lohnenswerte Titel für Super Nintendo und Mega Drive, tote Hose auch beim 3D0, dem Jaguar und dem glücklosen CD32. Banges Warten auf die nächste Generation – stirbt 16-Bit noch vor Anbruch des RISC-Zeitalters? Doch die Marktführer Nintendo und Sega haben sich aufgerafft, vor der Einführung von Saturn und Ultra 64 ein paar grundlegende Sachen klarzustellen. Neue Hardware-Ergänzungen und geniale Grafikideen bestimmen die letzte Generation der 16-Bit-Module. Auch 3DO und Philips sorgen für einen Software-Schub. Das 3DO solltet Ihr im Auge behalten, denn bereits ein Jahr nach der Markteinführung umfaßt die CD-Bibliothek der amerikanisch-japanischen 32-Bit-Konsole knapp 100 Titel. Doch vor dem Schritt ins neue Jahr wollen wir auf die Spiele zurückblicken, die uns in den vergangenen 12 Monaten fesselten. Säuberlich nach Spielgattung getrennt, haben wir Euch die 94er-Highlights zusammengestellt. Neben dem Spiel des Jahres, verraten wir Euch auch einen „Runner Up", das Spiel, das dem Spitzenreiter am nächsten kam.
Da alle 3DO-Spiele und eine Menge vortrefflicher Sega- und Nintendo-Titel nicht offiziell und nur in kleinen Stückzahlen nach Deutschland kamen, haben wir auch je einen Import-Hit erkoren. So könnt Ihr sicher sein, auf den nächsten Seiten alle Klasse-Titel versammelt zu finden.

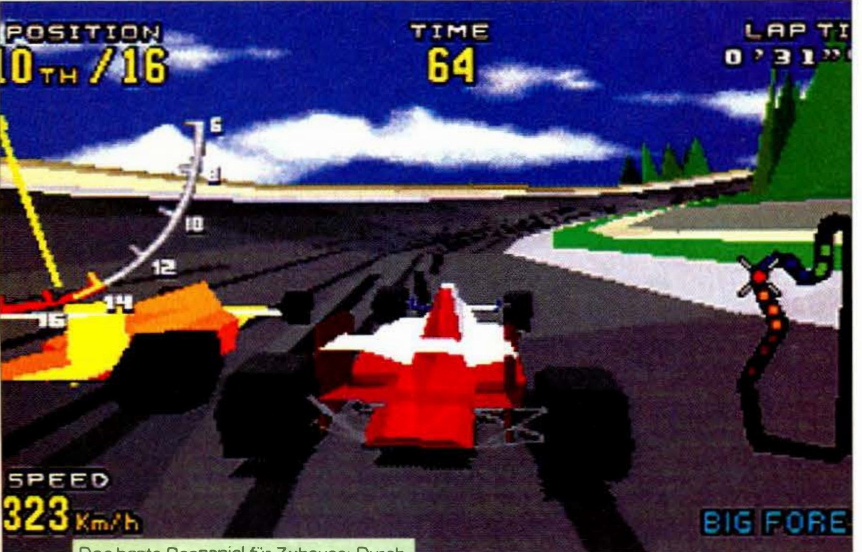
## Beste Grafik: DONKEY KONG COUNTRY



**Vorschußlorbeeren und PR-Rummel waren berechtigt: Mit "Donkey Kong Country" zeigt Nintendo, wieso sie noch zu Modul und 16-Bit stehen. Angeblich kommt die speicherfressende ACM-Technik auch bald in anderen Spielen zum Einsatz.**

## No mercy
# BEAT'EM-UP

Beat 'em Ups, im Volksmund Prügelspiele genannt, sind zur erfolgreichsten Spielegattung herangewachsen. Die lassik-Fans spielen „SSF2", Brutalos kloppen sich mit „Mo al Kombat", die 3D-Freaks schwören schließlich auf „Virtua Fighter".



Das beste Rennspiel für Zuhause: Durch Segas "Virtua Racing Deluxe" wird das 32X zum Muß-Kauf für Polygon-Freaks.

massig Specials. Musikalisch und optisch ist das Update als Automat, Sega- und Nintendo-Modul ein Hit.



So schön kann ein traditioneller "STF 2"-Clone sein: "King of Fighters 94" vom Beat'em-Up-Spezialisten SNK.

## KING OF FIGHTERS 94

Die Programmierer von **SNK** halten nix von 3D-Animation und Live Video. Von der multimedialen Aufbruchsstimmung unberührt arbeiten sie stoisch an Actionspielen in traditioneller Darstellung – auf diesem Gebiet sind sie die Besten! In King of Fighters haben die Stars der Neo Geo-Welt einen Gala-Auftritt mit neuen Kleidern, Bewegungen und prachtvollen Hintergründen. Ein Augenschmaus mit unglaublichen Kamera- und Lichteffekten.

## YUYU HAKASHU

**Sega:** Gegen King of Fighters ist Treasures "YuYu Hakashu" ein grafisches Leichtgewicht. Dank 6-Button-Pad und Multi-Tap stehen den maximal vier Spielern 24 Feuerknöpfe zur Verfügung, um sich mit den exzentrischen Helden und Bösewichten der japanischen Zeichentrickserie zu kloppen. Ein Gebolze mit Zauberei und Super-Sprüngen.



24 Buttons für ein Halleluja: Treasure überraschte uns mit der leichtfüßigsten Prügelei des Jahres - ein Import fürs Mega Drive.

## BESTER SOUNDTRACK: SUPER METROID

**Bis Spielmusik im Allgemeinen Soundtrack-Qualität besitzt, dauert's noch ein wenig. "Super Metroid" weist jedoch den Weg: Spannung und Atmosphäre werden nicht zuletzt durch den akustischen Klangteppich erzeugt – 1994 gelang dies keinem besser als Nintendo.**



# Need for Speed ACTION

"Actionspiele sind Out!" meinen die einen. "Weltraumballereien wird es immer geben" verteidigen die anderen eines der ältesten Spielgenres der Welt. Wie auch immer: 1994 konnten uns nur wenig Vetreter dieser Gattung fesseln.

## SUPER STREET FIGHTER 2

**Capcom:** Auch wenn die MK-Fans über akute Blutarmut nörgeln, bleibt Capcoms „Street Fighter 2" der Champ in der 16-Bit-Arena. In „Super Street Fighter 2" treffen die schönsten Charaktere und besten Animationen auf eine ausgeklügelte Steuerung und



Auge in Auge: Der animierte Riesen-Ryu schluckt massig Speicherplatz. 32MBit umfassen die Modul-Versionen.

## PROBOTECTOR

**Konami:** "Probotector" wurde seinem Ruf gerecht und erspielte sich einen Ehrenplatz in der Action-All-Stars-Riege. Den Roboter-Söldner wird keine Ruhepause gegönnt, ehe mehrere Abspänne gesehen und diverse Geheimräume entdeckt wurden.



Besser als die Nintendo-Version? Konamis Robot-Duo läßt es an allen Ecken und Enden krachen.

## TEMPEST 2000

**Atari:** Ein Oldtimer der Spielbranche sorgte für den ersten 64-Bit-Hit der Konsolen-Welt. Programmierer Jeff Minter schwärmt für Lamas, Atari und schnelle Grafik. „Tempest 2000" verrät außerdem seine Begeisterung für psychodelische Farbspielereien und harte Tekno-Musik. Ein ungewöhnliches 3D-Erlebnis, schnell, bunt, spektakulär.



Blitzgewitter am Ende der Galaxis. Mit "Tempest 2000" feiert Action-Veteran Jeff Minter sein Comeback.




## SCAVENGER 4

**Psygnosis:** Statt den 3D-Shooter „Scavenger 4" ihren actionbegeisterten Landsleuten vorzustellen, haben die Engländer die CD-ROM nach Japan verschifft. Dort ist der Sturzflug mit 3D-Animation und Tekno-Soundtrack das futuristischste Spiel für Fujis Nobel-Konsole Marty. Jetzt dürfen auch PC- und 3DO-Besitzer gegen Weltraum-Phönix und Mech-Gegner fighten.



Nach der Japan-Premiere von "Scavenger 4" werden nun drei neue Versionen als "Novastorm" ausgeliefert.

### Marios Erben

# JUMP'N RUN & GESCHICKLICHKEIT

Trotz Prügelmanie und Rennspiel-Rausch bleibt das Jump'n Run das Juwel der Konsolenwelt. Sony und Virgin, Konami und Nintendo – mit fantastischen Titeln erneuerten sie ein das Genre.

## DONKEY KONG COUNTRY

**Nintendo:** Nintendo läßt das Hüpfen nicht: Trotz Marios Erholungsurlaub schwingen sich Nintendo-Protagonisten unangefochten auf den Jump'n'Run-Thron. Das affige Dream-Team turnt durch einhundert Urwald-, Minen-, Schnee- und Unterwasser-Passagen, in denen nichts dem Zufall überlassen bleibt.



Mit einem Affenzahn auf den Spitzenplatz: Auch nach zehn Jahren Ruhestand hat Donkey Kong das Springen nicht verlernt.

## EARTHWORM JIM

**Virgin:** Ein Regenwurm wie Du und ich findet einen außerirdischen Kampfanzug und wird zum Superhelden. David "Aladdin" Perry's neustes Spiel ist technisch perfekt und urkomisch.



Ungewöhnlicher Held in einem ungewöhnlichen Jump'n Run: Earthworm Jim mischt die Hüpfspiel-Konkurrenten auf.

## DRACULA X

**Konami:** Das haut den stärksten Gorilla vom Baum: Eines der besten Jump'n'Runs ist weder 32-, noch 16-Bit-Titel, sondern eine CD für die 8-Bit-Duo Engine. Gruftige Sprachausgabe, Blitzgewitter und Höllenritt - Konami setzt der Saga mit „Castlevania X" die Krone auf. Wir flehen um eine Europa-Version in 16-Bit!

Schwarzer Humor exklusiv für Japan: Konamis "Castlevania X".

### Fit for Fun

# SPORT

Hier bleibt EA ungeschlagen: Mit Updates zu den wichtigsten Mannschaftsportarten sahnten die Amis auch 1994 ab.



"FIFA Soccer" aus der EA-Sportspielabteilung wurde konsequent weiterentwickelt und mit Liga-Modus versehen.

## NHL HOCKEY 95

**Electronic Arts:** Andreas spielt's den ganzen Tag. Dank Saison-Modus, überarbeiteter Grafik und vieler neuer Statistiken qualifiziert sich die Neuauflage von "NHL" als Top-Titel dieses Jahres.



Die Grafik wurde komplett überarbeitet: Jetzt können sich die Spieler auch in die Schußbahn werfen.

## SUPER FINAL MATCH TENNIS

**Human:** Die ultimative Tennissimulation führt die Legende des PC-Engine-Vorgängers "Final Match Tennis" fort und beschert allen Import-Fans die spielerisch ausgereifteste und intelligenteste Umsetzung des weißen Sports. Die Steuerung ist das Herzstück: Ein bis vier Tennis-Cracks wählen aus beinahe 20 Schlagvarianten, die sie über Monate lernen und schließlich perfektionieren.

Super Final Match Tennis für Super Nintendo: Ein bis vier Spieler liefern sich rasante Netz-Duelle.

## FIFA SOCCER 95

**Electronic Arts:** Im Vergleich zum 94er-Erstling haben die Entwickler an der tadellosen Spiellogik kaum gedreht, dafür gibt's endlich einen vernünftigen Liga-Modus. Die Super-Nintendo-Umsetzung spielt sich leider etwas schwerfälliger.

## BESTE TECHNIK: DONKEY KONG COUNTRY

Nintendos "Advanced Computer Modeling" (kurz: ACM) ist mehr als nur eine Werbephrase: Dank SGI-Hardware, Alias-Tools und Kompressions-Routinen der englischen Videospiel-Routiniers von Rare wird auch Nintendos zweites Europa-Projekt zum technischen Meilenstein. Links seht Ihr ein Kong-Modell in voller "Lebensgröße" – etwas verkleinert tobt der Affe dann durch das Spiel.






PITFALL



## Im virtuellen Sandkasten
# STRATEGIESPIELE

Nur wenige Hersteller machen sich die Mühe, Strategiespiele für den deutschen Markt zu präparieren. So blieb es auch 1994 ein stark unterbesetztes Genre.

## SHINING FORCE 2

**Sega** geht auf Nummer sicher und schneidert dem charmanten Vorjahressieger einen grafisch und spielerisch unveränderten Nachfolger auf den Leib. Wer die freundlichen Helden und grimmigen Feinde des ersten Teils mochte, bekommt mit „Shining Force 2" eine neue Fantasy-Welt zur Befreiung serviert. Tolle Benutzerführung und große Kampf-Animationen versüßen den Fantasy-Ausflug, der durch Rollenspielelemente gehörig Tiefe erhält.

Spiel des Jahres

In Deutschland ohne ernsthafte Konkurrenz: Das pflegeleichte Märchen-Strategiespiel "Shining Force 2".

## DUNE 2

**Virgin:** Der erste Teil war ein lahmes Adventure-Strategiegemisch, doch Westwoods-Fortsetzung solltet Ihr Euch ansehen. Ein kriegerisches „SimCity" um die Gewürze des Wüstenplaneten – die hervorragende Spielbarkeit läßt über den geringen Bezug zur Filmvorlage hinwegsehen.

Runner up

Sim Wüstenplanet: Das Science-Fiction-Strategiespiel "Dune 2" basiert auf einem Computerspiel von 1992.

## FIRE EMBLEM

**Nintendo:** Und wieder wandert ein Videospiel-Trupp nach Japan aus: Wie die NES-Variante, wird auch das 16-Bit „Fire Emblem" nicht in Deutschland erscheinen. Dabei gibt's weit und breit keine verlockendere Herausforderung für Hexfeldherren und Menü-Strategen. Liebenswerte Story, Grafik-Sorgfalt und Benutzerführung ohne Tadel - Winnie wird's noch im Jahr 2000 spielen.



Import

Import-Epos: Wie schon der NES-Vorgänger wird das überragende "Fire Emblem" in Deutschland nicht erscheinen.

### BESTER NEBENDARSTELLER: CRANKY KONG (DONKEY KONG COUNTRY)



Allein wegen den coolen Kommentaren von Spielspaß-Opa Cranky Kong (alias Donkey Kong anno '81) lohnt sich der Besuch von "Donkey Kong Country". Cranky droht seinem Enkel Stock-Schläge an und klärt ihn über altmodische Spieldesign-Gebote auf.

### BESTER HAUPTDARSTELLER: EARTHWORM JIM

Nach Jobs für Disney und Virgin hatte David Perry von Filmumsetzungen die Nase voll. Als ersten eigenen Helden schickt er Jim ins Rennen – wer hätte gedacht, daß ausgerechnet ein Wurm zum Sprite-Komiker taugt?





## The Wanderers
# ACTION-ADVENTURES

Sega und Nintendo überbieten sich mit Schwertern, Action & Magie. Ein Science-fiction-Girl bleibt dennoch die Nummer 1.

## SUPER METROID

**Nintendo:** Spannender als Michael Schumacher's Formel-1-Finish: "Super Metroid" steckt voller Ideen und Überraschungen, brillant ausgetüftelten Oversize-Leveln und tonnenweise Geheimnis-Verstecken.



Spiel des Jahres

Eine weibliche Heldin läßt die Konkurrenz alt aussehen: Samus Aran wird der Action-Adventure-Oscar verliehen.

## SOLEIL

**Sega:** Zweites Sega-Adventure seit "Landstalker" mit unübersehbaren "Zelda"-Anleihen. Furiose Endbosse, innovative Ideen und eine große Spielwelt machen es zum besten Spiel seiner Art auf dem Mega Drive. Erfahrt in einer aufregenden Zeitreise über die düstere Vergangenheit Soleils.



Runner up

Unser Knubbelheld schlägt sich mit Hilfe tierischer Gefährten durch die Kavernen eines Vulkans.

### BESTE SPEZIALEFEKTE:: PROBOTECTOR

Ein Feuerwerk an Spezialeffekten, daß jedem Super NES die Augen tränen: Konamis First-Class-Programmierer bieten mehr Technik-Tricks als jedes andere Team – die "Dynamite Headdy"-Erfinder Treasure müssen sich mit Platz 2 begnügen.

## GOEMON 2

**Konami:** Konami schöpft aus reichen Quellen: Nahezu zeitgleich mit dem Europa-Release von "Mystical Ninja" und freuten sich japanische Kids über die Veröffentlichung des dritten Teils, in Fernost als "Goemon 2" bekannt. Technisch ein

### BESTER SLAPSTICK: EARTHWORM JIM

Fliegende Kühe und wandelnde Raumanzüge: Auch in der Humor-Kategorie hatte "Earthworm Jim" leichtes Spiel. Dabei sind ihm mit "Flink" (böse Überraschungen beim Zaubertrank-Mix) und der Kong-Familie witzige Konkurrenten entgegengestolpert. Doch nur Jim gelang es Sega- und Nintendo-Fans im Schmunzeln zu vereinen.




Ein sagenhaftes Action-, aufregendes Adventure-, faszinierendes Rollenspiel!
Secret of Mana™
© 1993, 1994 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved.
Licensed from SQUARE CO., LTD to NINTENDO CO., LTD.
Nur von Nintendo®
In diesem großartigen Abenteuer ist nichts so, wie es scheint. Gut ist auch böse, Freund auch Feind. Die Weltharmonie ist zerstört – das Böse regiert. Finde den Manabaum, die Quelle der magischen Kraft, und bring die Welt wieder ins Lot. Doch Du kämpfst unter harten Bedingungen: Monster und gefährliches Territorium erwarten Dich. Aber Du hast die Macht des Manaschwertes auf Deiner Seite. Such Dir bis zu zwei Freunde, und Ihr könnt mit dem Multi-Player-Adapter* gleichzeitig spielen. Aber nimm Dich in acht – dieses Super Nintendo™ Spiel, das Action-, Adventure- und Rollenspiel zugleich ist, wird Dir manches Rätsel aufgeben.
Spiele-berater
*separat erhältlich
Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater
Nintendo®
Have more fun!

schneckenlahmes Desaster mit Ruckel-Sprites von Anfang bis Ende. Aber was nimmt man nicht alles in Kauf, um auf Gummi-Enten und im Cockpit pummliger Kampf-Roboter durch ein kunterbuntes Spielzeugland zu reisen. Sorgfältig arrangierte Level, jugendfreie Kloppereien und hirnlose 3D-Action. Dieses Spiel muß man einfach liebhaben.



Technisch schlapp, inhaltlich ein Knüller. Konamis "Goemon 2", das hierzulande nur als Import verkauft wird.

## Bestes Remake: TEMPEST 2000




Unter den 94er-Remakes fanden sich tolle Spiele und wir MAN!ACs diskutierten uns die Köpfe heiß: Noch vor "Pitfall" plazierte sich Ataris psychodelische "Tempest"-Aufarbeitung. Im Import-Ring punchte sich Nintendo zum Sieg.

# Burning Rubber RENNSPIELE

Spiel des Jahres

Im zweiten Anlauf fährt es an die Pole Position: Gegen Segas 32X-Adapter hat Nintendos SFX-Chip keine Chance.

Ohne RISC- oder DSP-Chip bleibt die Konkurrenz auf der Strecke: 3D-Rasereien sind das Genre der Zukunft - uns erwartet ein heißes Finish.

## VIRTUA RACING DELUXE

32X **Sega:** Die Mega-Drive-Variante war gut, aber die neue 32X-Version ist besser: Mehr Strecken, verbesserte Grafik und der fetzige „Stock-Car"-Mode (á la „Daytona USA") heben „Virtua Racing Deluxe" weit über das Feld der traditionellen Rennspiele. Lediglich Nintendos „Stunt Race FX" kann der Automatenumsetzung in 32-Bit nahekommen – hat gegen dessen Grafik, Sound und Geschwindigkeit letztendlich aber keine Chance.



Klamauk-Geflitze mit vielen Optionen: "Stunt Race FX" ist das nach "Virtua Racing Deluxe" zweitbeste Rennspiel.

## STUNT RACE FX

SN **Nintendo:** Trotz mickrigem Zwei-Spieler-Modus gaben wir mit Nintendos Comic-Rennspiel lieber Gas als auf dem virtuellen Asphalt der ersten „Virtua Racing"-Umsetzung: Nintendo-Spielbarkeit und 3D-Technik aus England garantieren für turbulenten Spielspaß auf der Jagd nach Rundenrekorden und Weltmeisterschaft.

## Bester Vorspann: LOADSTAR

Die erfahrene Hand von Film- und Software-Profis merkt man dem Debüt von Rocket Science an: Professionell gefilmte und gesprochene Videoszenen, harmonisch integriert in eine vorberechnete 3D-Welt. Massig Vorspann, überraschende Einspielungen und witzige Dialoge mit dem Bordcomputer – Standing Ovations für die beste Präsentation des Jahres.

## Beste Filmumsetzung: SUPER INDIANA JONES

Die stilechte Umsetzung klassischer Indy-Abenteuer ist eine Coproduktion zwischen LucasArts und den deutschen Entwicklern Factor Five. Als Code-Zauberer und eingefleischte Indy-Fans haben sich die Kölner die Standing Ovations redlich verdient.

## ROAD RASH

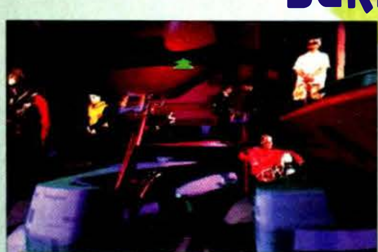
3DO **Electronic Arts:** Mit Grunge-Rock, Live-Video und pfeilschneller 3D-Grafik haucht Electronic Arts der angegrauten "Road Rash"-Serie neues Leben ein. RISC-Chip und Doublepin-CD-ROM des 3DOs machen's möglich.



EA läßt das Rasen nicht: Das neue "Road Rash" ist der mächtigen 3DO-Hardware auf den Chip geschneidert.

# MINDERHEITEN-GENRES

## Interactive Movies BURN: CYCLE


Das beste Interactive Movie spielt man exklusiv auf CDi: "Burn: Cycle" gefällt u.a. dank des stimmungsvollen Soundtracks.

CD-i **Philips:** Als Datendieb im nächsten Jahrtausend erlebt Ihr ein Cyberpunk-Adventure, das inhaltlich, optisch und akustisch perfekt verwoben ist. Der CDi-Titel wurde aufwendig produziert und zeichnet das Bild einer gleichermaßen faszinierenden wie beängstigenden Gesellschaft.

## Rollenspiele: SECRET OF MANA

SN **Square:** Den Grenzbereich zwischen Fantasy-Rollenspiel und Action-Adventure besetzt Square souverän mit "Secret of Mana". Drei Helden auf der Suche nach der Mana-Festung: Die sorgfältige deutsche Übersetzung ist eines der bezauberndsten Abenteuer unserer Zeit - solange es hierzulande kein "Final Fantasy" gibt, ganz klar die beste Wahl für Rollenspieler.


Nach "Mystic Quest" ist "Secret of Mana" das zweite Spiel der Final Fantasy-Macher Square in deutscher Sprache.

# MAN!AC Jahresinhalt 1994

## Features, Reportagen & Schwerpunkt-Artikel

| Titel | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| American Way (American Sports) | 7 | 22 |
| Anpfiff (Fußballspiele Überblick) | 7 | 82 |
| Around the World (Apple eWorld) | 12 | 107 |
| Beat'em Up | 6 | 70 |
| California Dreaming (Playmates) | 7 | 8 |
| Capcom Total | 10 | 18 |
| CD-Spiele Parade | 9 | 57 |
| Digital Video | 4 | 68 |
| Duell der Entertainer (PC gegen Konsolen) | 9 | 28 |
| Fantasy-Rollenspiele | 5 | 80 |
| Future Shock | 2 | 56 |
| Interactive Movie | 12 | 20 |
| Hauch von Magie (Disney) | 10 | 24 |
| Hollywood auf CD (Video CD) | 11 | 84 |
| Konami Power '95 | 6 | 26 |
| Konsolen Phantasien | 1 | 26 |
| Mega-Drive-Spieleparade | 8 | 69 |
| Neo-Geo-Spieleparade | 10 | 81 |
| Neo-Geo-We'hnachtsoffensive | 12 | 12 |
| Lights, Camera, Interaction! (Spieleentwicklung) | 4 | 58 |
| Modul oder CD? (Insider-Statements) | 5 | 10 |
| Power-Chips | 5 | 8 |
| S ga: The Next Generation | 5 | 10 |
| Spiele des Jahres '93 | 1 | 76 |
| Spieleprominenz auf dem 3DO | 6 | 12 |
| Super-Nintendo-Spieleparade | 7 | 73 |
| Vergleichstest: Joypads | 2 | 70 |
| Vergleichstest: Joysticks | 3 | 78 |
| Video & Computerspiel-Historie | 3 | 68 |
| Wahrheit über MAN!AC | 11 | 26 |

## Spielevorstellungen & Previews

| Spiel | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Adventure Island 2 | Super Nintendo | 4 | 6 |
| Beauty & the Beast | Mega Drive/ Super Nintendo | 5 | 6 |
| Battlecorps | Mega CD | 6 | 6 |
| Blackthorne | Super Nintendo | 9 | 22 |
| Blood Warrior | Automat | 4 | 23 |
| Bonk | Super Nintendo | 10 | 8 |
| Bubsy 2 | Mega Drive/ Super Nintendo | 3 | 24 |
| Burn: Cycle | CDi | 10 | 14 |
| Castlevania | Mega Drive | 2 | 16 |
| Chaos Control | CDi | 12 | 14 |
| Chuck Rally | Mega CD | 6 | 7 |
| Cruis'n USA | Automat | 12 | 10 |
| Dark Stalkers | Automat | 10 | 10 |
| Doom 2 | MS-DOS | 11 | 24 |
| Donkey Kong Country | Super Nintendo | 12 | 6 |
| Double Switch | Mega CD | 2 | 64 |
| Dracula X | PC-Engine | 2 | 18 |
| Dragon's Lair | 3DO | 2 | 66 |
| Dragon's Revenge | Mega Drive | 1 | 10 |
| Draxon's Revenge | 3DO | 2 | 66 |
| Earthworm Jim | Mega Drive/ Super Nintendo | 10 | 16 |
| Flink | Mega Drive | 7 | 6 |
| Gadget | Mac/MS-DOS | 10 | 22 |
| Ground Zero Texas | Mega CD | 2 | 20 |
| Hagane | Super Nintendo | 11 | 12 |
| Heart of the Alien | Mega CD | 7 | 14 |
| Hell Cab | Mac/MS-DOS | 2 | 88 |
| Hyperdunk | Mega Drive | 2 | 14 |
| Iron Soldier | Jaguar | 9 | 18 |
| Kether | CDi | 2 | 10 |
| Lethal Enforcers | Mega CD | 1 | 22 |
| Lion King | Mega Drive/ Super Nintendo | 11 | 6 |
| Mad Dog McCree | 3DO | 1 | 23 |
| Mega Man X | Sup r Nintendo | 3 | 23 |
| Mickey Mania | Mega Drive/ Super Nintendo | 10 | 34 |
| Mortal Kombat 2 | Automat | 2 | 8 |
| Mortal Kombat 2 | diverse | 9 | 6 |
| Mortal Kombat 2 | Mega Drive/ Super Nintendo | 10 | 6 |
| NBA Jam | Mega Drive/ Super Nintendo | 2 | 12 |
| NHL 95 | Mega Drive | 9 | 16 |
| Orbit Defenders | Automat | 5 | 14 |
| Parodius 2: Fant.Journey | Automat | 8 | 8 |
| Pitfall: Mayan Adventure | Mega Drive/ Super Nintendo | 10 | 20 |
| Quantum Gate | MS-DOS | 3 | 88 |
| Rainbow Bell Adventures | Super Nintendo | 3 | 16 |
| Rebel Assault | Mega CD | 1 | 12 |
| Robocop vs. Terminator | Mega Drive | 3 | 35 |
| Rise of the Robots | alle | 1 | 6 |
| Samurai Shodown | diverse | 9 | 24 |
| Scavenger 4 | diverse | 4 | 8 |
| Shadow Caster | MS-DOS | 1 | 104 |
| Soulstar | Mega CDS | 6 | 7 |
| Sparkster | Super Nintendo | 9 | 12 |
| Street Racer | Super Nintendo | 9 | 20 |
| Super Indiana Jones | Super Nintendo | 8 | 10 |
| Super Metroid | Super Nintendo | 5 | 12 |
| Super Street Fighter 2 | MD/SNES | 8 | 6 |
| Syndicate | Mega Drive/ Super Nintendo | 10 | 12 |
| Targa | Super Nintendo | 9 | 14 |
| Tiny Toons Sports | Mega Drive/ Super Nintendo | 9 | 10 |
| Theme Park | Mega Drive | 10 | 12 |
| Tower of Doom | Automat | 7 | 12 |
| Urban Strike | Mega Drive | 7 | 16 |
| Watchdog 7 | Automat | 8 | 12 |
| WWF Rage in the Cage | Mega CD | 2 | 64 |
| Zelda's Adventure | CDi | 6 | 8 |

## Spiele-Tests

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| Actraiser 2 | Super Nintendo | 10 | 78 | 75% |
| Addams Family | Mega Drive | 3 | 59 | 69% |
| Aero Fighters 2 | Neo Geo | 10 | 72 | 63% |
| Aero the Acrobat | Super Nintendo | 1 | 34 | 59% |
| Aero the Acrobat | Mega Drive | 4 | 45 | 59% |
| Aggressors of Dark Kombat | Neo Geo | 10 | 74 | 62% |
| Aladdin | Super Nintendo | 1 | 32 | 80% |
| Allred Chicken | Super Nintendo | 4 | 54 | 49% |
| Alien vs. Predator | Super Nintendo | 2 | 35 | 31% |
| Alien vs. Predator | Jaguar | 12 | 68 | 58% |
| Animaniacs | Super Nintendo | 12 | 40 | 85% |
| Animaniacs | Mega Drive | 12 | 40 | 75% |
| Art of Fighting | Super Nintendo | 5 | 44 | 69% |
| Art of Fighting | Mega Drive | 7 | 57 | 63% |
| Art of Fighting 2 | Neo Geo | 4 | 57 | 83% |
| AX 101 | Mega CD | 6 | 69 | 41% |
| Ballz | Mega Drive | 10 | 77 | 63% |
| Barkley: Shut up and Jam | Mega Drive | 5 | 65 | 61% |
| Batman & Robin | Super Nintendo | 12 | 48 | 78% |
| Battlecorps | Mega CD | 8 | 46 | 82% |
| Battleship | NES | 1 | 90 | 23% |
| Battletoads Double Dragon | Super Nintendo | 9 | 56 | 49% |
| Beast 2 | Mega CD | 8 | 64 | 61% |
| Beauty & the Beast | Mega Drive | 11 | 42 | 64% |
| Bill Walsh Football | Mega CD | 4 | 47 | 82% |
| Blades of Vengeance | Mega Drive | 3 | 52 | 68% |
| Bodycount | Mega Drive | 9 | 54 | 46% |
| Brutal | Mega CD | 10 | 75 | 65% |
| Brutal Sports Football | Jaguar | 10 | 69 | 40% |
| Bubba'n'Stix | Mega Drive | 6 | 62 | 77% |
| Bubsy 2 | Mega Drive | 10 | 73 | 66% |
| Bugs Bunny | Super Nintendo | 5 | 50 | 70% |
| Burn: Cycle | CDi | 12 | 78 | 81% |
| Captain America | Super Nintendo | 1 | 55 | 29% |
| Castlevania | Mega Drive | 4 | 50 | 78% |
| Champions W.C. Soccer | Mega Drive | 6 | 66 | 55% |
| Champions W.C. Soccer | Super Nintendo | 6 | 66 | 55% |
| Championship Pool | Super Nintendo | 1 | 54 | 51% |
| Chaos Engine | Mega Drive | 7 | 70 | 71% |
| Chaos Engine | Super Nintendo | 7 | 70 | 71% |
| Chuck Rock 2 | Mega CD | 2 | 38 | 74% |
| Choplifter 3 | Super Nintendo | 9 | 52 | 76% |
| Clayfighter | Super Nintendo | 5 | 46 | 70% |
| Claymates | Super Nintendo | 7 | 62 | 51% |
| Cliffhanger | Super Nintendo | 2 | 34 | 48% |
| Cliffhanger | Mega CD | 3 | 65 | 54% |
| Cliffhanger | Mega Drive | 4 | 41 | 48% |
| Columns 3 | Mega Drive | 6 | 54 | 78% |
| Combat Cars | Mega Drive | 8 | 61 | 37% |
| Crash Dummies | Super Nintendo | 1 | 45 | 40% |
| Crescent Galaxy | Jaguar | 5 | 39 | 21% |
| Cybermorph | Jaguar | 5 | 48 | 59% |
| Daffy Duck | Super Nintendo | 2 | 28 | 64% |
| Dark Wizard | Mega CD | 6 | 55 | 36% |
| Desert Fighter | Super Nintendo | 9 | 44 | 77% |
| Die Schlümpfe | Super Nintendo | 8 | 39 | 72% |
| Dino Dini's Soccer | Super Nintendo | 12 | 80 | 75% |
| Dino Dini's Soccer | Mega Drive | 12 | 80 | 62% |
| Dino Dudes | Super Nintendo | 5 | 74 | 69% |
| Double Clutch | Mega Drive | 2 | 39 | 30% |
| Double Dragon 5 | Super Nintendo | 12 | 77 | 45% |
| Double Switch | Mega CD | 3 | 50 | 53% |
| Dr. Franken | Super Nintendo | 4 | 54 | 53% |
| Dr. Robotniks M. B. Machine | Mega Drive | 2 | 45 | 67% |
| Dracula | Mega CD | 1 | 70 | 38% |
| Dracula | Super Nintendo | 1 | 71 | 38% |
| Dracula | Mega Drive | 2 | 47 | 39% |
| Dracula Unleashed | Mega CD | 3 | 64 | 46% |
| Dragon | Super Nintendo | 11 | 76 | 70% |
| Dragon's Lair | Mega CD | 7 | 59 | 42% |
| Dragon's Revenge | Mega Drive | 2 | 32 | 77% |
| Dune | Mega CD | 2 | 36 | 66% |
| Dune 2: Battle of Arakis | Mega Drive | 4 | 48 | 80% |
| Dynamite Headdy | Mega Drive | 10 | 48 | 83% |
| Earthworm Jim | Mega Drive | 11 | 66 | 86% |
| Earthworm Jim | Super Nintendo | 11 | 66 | 86% |
| Eek! The Cat | Super Nintendo | 10 | 80 | 60% |
| Ecco 2 | Mega Drive | 12 | 69 | 74% |
| ESPN Baseball | Super Nintendo | 12 | 71 | 59% |
| Eternal Champions | Mega Drive | 2 | 54 | 68% |
| Equinox | Super Nintendo | 3 | 42 | 79% |
| F-1 Pole Position | Super Nintendo | 11 | 72 | 61% |
| F-117 Night Storm | Mega Drive | 3 | 49 | 51% |
| F-15 Strike Eagle 2 | Mega Drive | 2 | 44 | 61% |
| Fatal Fury 2 | Super Nintendo | 10 | 71 | 70% |
| Fatal Fury Special | Neo Geo | 1 | 48 | 76% |
| Fievel Goes West | Super Nintendo | 10 | 76 | 63% |
| FIFA Soccer | Super Nintendo | 7 | 52 | 88% |
| FIFA Soccer | Mega CD | 9 | 49 | 86% |
| FIFA '95 | Mega Drive | 12 | 70 | 89% |
| Final Fight 2 | Super Nintendo | 6 | 50 | 72% |
| Flashback | Super Nintendo | 1 | 40 | 76% |
| Flink | Mega Drive | 11 | 64 | 83% |
| Flintstones | Super Nintendo | 5 | 42 | 59% |
| Full Throttle Racing | Super Nintendo | 12 | 71 | 44% |
| Fun & Games | Super Nintendo | 9 | 50 | 40% |
| Generations Lost | Mega Drive | 12 | 67 | 60% |
| Ghoul Patrol | Super Nintendo | 12 | 85 | 54% |
| GP-1 | Super Nintendo | 2 | 45 | 56% |
| Goofy's History Tour | Mega Drive | 6 | 45 | 65% |
| Greatest Heavyweight | Mega Drive | 2 | 30 | 58% |
| Grindstormer | Mega Drive | 7 | 67 | 67% |
| Ground Zero Texas | Mega CD | 3 | 48 | 76% |
| Gunship | Mega Drive | 12 | 62 | 30% |
| Hardball '94 | Mega Drive | 9 | 55 | 80% |
| Heart of the Alien | Mega CD | 8 | 58 | 80% |
| Heavenly Symphony F-1 | Mega CD | 7 | 68 | 88% |
| Heimdall | Mega CD | 9 | 48 | 57% |
| High Seas Havoc | Mega Drive | 4 | 32 | 77% |
| Humans | Super Nintendo | 5 | 74 | 69% |
| Hurricanes | Super Nintendo | 12 | 92 | 50% |
| Hurricanes | Mega Drive | 12 | 92 | 50% |
| Hyper V-Ball | Super Nintendo | 6 | 47 | 47% |
| Hyperdunk | Mega Drive | 4 | 29 | 67% |
| IMG Int. Tennis | Mega Drive | 10 | 64 | 69% |
| Incredible Hulk | Mega Drive | 7 | 53 | 60% |
| Incredible Hulk | Super Nintendo | 8 | 58 | 60% |
| Indiana Jones | Super Nintendo | 11 | 44 | 79% |
| Iron Helix | Mega CD | 12 | 66 | 68% |
| James Pond 2 | MS 1 | 90 | 70% | |
| James Pond's Crazy Sports | Super Nintendo | 6 | 67 | 69% |
| Joe & Mac | Mega Drive | 6 | 63 | 65% |
| Joe Montana's NFL | Mega CD | 1 | 72 | 74% |
| Jurassic Park | Mega CD | 3 | 60 | 70% |
| Jungle Book | Super Nintendo | 8 | 50 | 77% |
| Jungle Book | Mega Drive | 8 | 52 | 78% |
| Karnov's Revenge | Neo Geo | 6 | 58 | 74% |
| Kawasaki Challenge | Mega Drive | 12 | 86 | 72% |
| Kick Off 3 | Super Nintendo | 7 | 56 | 77% |
| King of Dragons | Super Nintendo | 8 | 53 | 59% |
| King of Fighters '94 | Neo Geo | 11 | 74 | 90% |
| Knights of the Round | Super Nintendo | 7 | 49 | 69% |
| Lamborghini Challenge | Super Nintendo | 12 | 81 | 57% |
| Landstalker | Mega Drive | 1 | 58 | 84% |
| Last Action Hero | Super Nintendo | 2 | 37 | 24% |
| Lawnmower Man | Super Nintendo | 4 | 46 | 65% |
| Lawnmower Man | Mega Drive | 12 | 84 | 65% |
| Legend | Super Nintendo | 12 | 49 | 66% |
| Lemmings 2 | Super Nintendo | 12 | 42 | 79% |
| Lemmings 2 | Mega Drive | 12 | 42 | 79% |
| Litil Divil | CDi | 11 | 69 | 60% |
| Lost Vikings | Mega Drive | 5 | 63 | 79% |
| Lotus 2 | Mega Drive | 1 | 60 | 70% |
| Lunar – Silver Star | Mega CD | 3 | 45 | 86% |
| Mansion of Hidden Souls | Mega CD | 5 | 66 | 55% |
| Mad Dog McCree | Mega CD | 3 | 61 | 36% |
| Madden '94 | Super Nintendo | 3 | 41 | 85% |
| Madden '95 | Mega Drive | 11 | 48 | 88% |
| Magic Boy | Super Nintendo | 10 | 59 | 42% |
| Mario Andretti Racing | Mega Drive | 8 | 60 | 61% |
| Mario is Missing | Super Nintendo | 1 | 55 | 43% |
| Mario's Time Machine | Super Nintendo | 7 | 72 | 69% |
| Maximum Carnage | Mega Drive | 10 | 70 | 63% |
| Maximum Carnage | Super Nintendo | 11 | 75 | 63% |
| Mc Donalds Treasure Land | Mega Drive | 2 | 27 | 74% |
| Mechwarrior | Super Nintendo | 5 | 72 | 79% |
| Mega-Lo-Mania | Super Nintendo | 2 | 53 | 74% |
| Mega Bomberman | Mega Drive | 11 | 58 | 88% |
| Mega Man X | Super Nintendo | 7 | 60 | 76% |
| Mega Turrican | Mega Drive | 5 | 37 | 83% |
| Metal Marines | Super Nintendo | 6 | 64 | 74% |
| Micro Machines 2 | Mega Drive | 12 | 62 | 62% |
| Microcosm | Mega CD | 3 | 46 | 75% |
| Mickey Mania | Mega Drive | 11 | 40 | 80% |
| Mickey Mania | Mega CD | 12 | 94 | 80% |
| Mickey Mania | Super Nintendo | 12 | 94 | 80% |
| Mickeys Ultimate Challenge | Mega Drive | 9 | 51 | 32% |

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| Might & Magic 2 | Super Nintendo | 4 | 56 | 57% |
| Mighty Max | Super Nintendo | 11 | 75 | 39% |
| Mr. Nutz | Super Nintendo | 4 | 42 | 70% |
| Mutant League Hockey | Mega Drive | 4 | 25 | 60% |
| Mutant Rampage | CDi | 11 | 69 | 57% |
| Mystic Quest | Super Nintendo | 1 | 69 | 76% |
| Mystical Ninja | Super Nintendo | 4 | 44 | 84% |
| NBA Action '94 | Mega Drive | 7 | 55 | 71% |
| NBA Live '95 | Mega Drive | 11 | 68 | 85% |
| NBA Jam | Super Nintendo | 3 | 38 | 85% |
| NBA Jam | Mega Drive | 3 | 38 | 85% |
| NBA Showdown | Mega Drive | 3 | 56 | 84% |
| NFL Greatest | Mega CD | 4 | 53 | 67% |
| NFL Football | Super Nintendo | 5 | 69 | 26% |
| NHL '94 | Super Nintendo | 2 | 52 | 86% |
| NHL '94 | Mega CD | 4 | 30 | 89% |
| NHL '95 | Mega Drive | 10 | 56 | 91% |
| Nigel Mansell | Mega Drive | 12 | 64 | 70% |
| Normy's Beach Babe-o-Rama | Mega Drive | 3 | 53 | 59% |
| Operation Logic Bomb | Super Nintendo | 1 | 54 | 44% |
| Ottifants | Mega Drive | 1 | 37 | 54% |
| Out to Lunch | Super Nintendo | 1 | 61 | 48% |
| Out Runners | Mega Drive | 8 | 56 | 44% |
| Pac-Attack | Super Nintendo | 6 | 59 | 65% |
| Pac in Time | Super Nintendo | 12 | 54 | 74% |
| Pebble Beach Golf Links | Mega Drive | 5 | 64 | 83% |
| Pelé | Mega Drive | 4 | 31 | 41% |
| Pete Sampras Tennis | Mega Drive | 7 | 58 | 70% |
| Populous 2 | Super Nintendo | 7 | 59 | 75% |
| Power Drive | Mega Drive | 12 | 74 | 63% |
| Powermonger | Mega CD | 5 | 68 | 63% |
| PGA European Tour | Mega Drive | 4 | 27 | 83% |
| Pinball Dreams | Super Nintendo | 4 | 52 | 68% |
| Pink goes to Hollywood | Mega Drive | 8 | 49 | 47% |
| Pirates of Dark Water | Super Nintendo | 8 | 48 | 62% |
| Pitfall – Mayan Adventure | Mega Drive | 12 | 73 | 78% |
| Pitfall – Mayan Adventure | Super Nintendo | 12 | 73 | 77% |
| Plok | Super Nintendo | 1 | 74 | 80% |
| Prince of Persia | Mega Drive | 5 | 45 | 71% |
| Prize Fighter | Mega CD | 2 | 31 | 70% |
| Probotector | Mega Drive | 10 | 46 | 90% |
| Psycho Pinball | Mega Drive | 12 | 76 | 77% |
| Puggsy | Mega Drive | 1 | 44 | 71% |
| Puggsy | Mega CD | 5 | 49 | 71% |
| R-Type 3 | Super Nintendo | 6 | 52 | 84% |
| Racing Aces | Mega CD | 4 | 35 | 13% |
| Radical Rex | Super Nintendo | 10 | 68 | 58% |
| Raiden | Jaguar | 5 | 47 | 61% |
| Rainbow Bell Adventures | Super Nintendo | 4 | 28 | 77% |
| RBI Baseball | Mega Drive | 7 | 71 | 62% |
| Rebel Assault | Mega CD | 9 | 46 | 76% |
| Red Zone | Mega Drive | 12 | 44 | 74% |
| Ren & Stimpy | Mega Drive | 6 | 65 | 63% |
| Revenge of Ninja | Mega CD | 6 | 61 | 51% |
| Rise of the Dragon | Mega CD | 8 | 66 | 71% |
| Robocop vs. Terminator | Mega Drive | 8 | 57 | 44% |
| Rock'n'Roll Racing | Super Nintendo | 4 | 34 | 77% |
| Run Saber | Super Nintendo | 2 | 33 | 62% |
| S.S. Lucifer | Mega Drive | 11 | 63 | 52% |
| Second Samurai | Mega Drive | 12 | 82 | 68% |
| Secret of Mana | Super Nintendo | 12 | 72 | 86% |
| Secret of Monkey Island | Mega CD | 1 | 73 | 87% |
| Sensible Soccer | Super Nintendo | 1 | 56 | 86% |
| Sensible Soccer | Mega Drive | 2 | 42 | 86% |
| Sensible Soccer | Mega CD | 8 | 63 | 86% |
| Shadow Run | Super Nintendo | 3 | 62 | 81% |
| Shadow Run | Mega Drive | 6 | 68 | 73% |
| Shaq Fu | Mega Drive | 11 | 62 | 70% |
| Shaq Fu | Super Nintendo | 12 | 93 | 70% |
| Shining Force | Mega Drive | 1 | 66 | 86% |
| Shining Force 2 | Mega Drive | 10 | 60 | 83% |
| Skitchin' | Mega Drive | 3 | 58 | 71% |
| Skyblazer | Super Nintendo | 1 | 46 | 82% |
| Slam Master | Super Nintendo | 10 | 65 | 75% |
| Smash Tennis | Super Nintendo | 8 | 54 | 72% |
| Soccer Kid | Super Nintendo | 12 | 63 | 42% |
| Sonic 3 | Mega Drive | 4 | 36 | 85% |
| Sonic & Knuckles | Mega Drive | 12 | 52 | 82% |
| Sonic Spinball | Mega Drive | 1 | 62 | 78% |
| Soulstar | Mega CD | 12 | 88 | 76% |
| Space Ace | Super Nintendo | 6 | 60 | 64% |
| Sparkster | Super Nintendo | 11 | 70 | 81% |
| Sparkster | Mega Drive | 11 | 70 | 76% |
| Spectre | Super Nintendo | 7 | 63 | 61% |
| Spiderman & X-Men | Mega Drive | 2 | 40 | 57% |
| Spiderman vs Kingpin | Mega CD | 1 | 51 | 50% |
| Spinmaster | Neo Geo | 3 | 55 | 72% |
| Star Wars | Master System | 1 | 90 | 57% |
| Stellar Fire | Mega CD | 2 | 42 | 57% |
| Street Hoop | NeoGeo | 12 | 95 | 77% |
| Street Racer | Super Nintendo | 12 | 50 | 79% |
| Streets of Rage 3 | Mega Drive | 5 | 40 | 76% |
| Stunt Race FX | Super Nintendo | 8 | 40 | 89% |
| Sub Terrania | Mega Drive | 5 | 76 | 77% |
| Super Air Diver | Super Nintendo | 1 | 67 | 36% |
| Super Battleship | Super Nintendo | 4 | 49 | 25% |

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| Super Battletank 2 | Super Nintendo | 9 | 50 | 67% |
| Super Bomberman 2 | Super Nintendo | 11 | 59 | 88% |
| Super Conflict | Super Nintendo | 8 | 67 | 65% |
| Super Dropzone | Super Nintendo | 11 | 60 | 66% |
| Super Empire Strikes Back | Super Nintendo | 1 | 52 | 76% |
| Super Hockey | Super Nintendo | 3 | 37 | 64% |
| Super Metroid | Super Nintendo | 7 | 50 | 95% |
| Super Morph | Super Nintendo | 11 | 45 | 69% |
| Super Pang | Super Nintendo | 6 | 51 | 70% |
| Super Pinball | Super Nintendo | 10 | 58 | 83% |
| Super Putty | Super Nintendo | 6 | 53 | 28% |
| Super Return of the Jedi | Super Nintendo | 11 | 57 | 74% |
| Super Sidekicks 2 | Neo Geo | 6 | 56 | 85% |
| Super Street Fighter 2 | Mega Drive | 9 | 40 | 94% |
| Super Street Fighter 2 | Super Nintendo | 9 | 40 | 94% |
| Super Troll Island | Super Nintendo | 5 | 43 | 51% |
| Sylvester & Tweety | Mega Drive | 11 | 47 | 46% |
| T2: Arcade Game | Super Nintendo | 5 | 71 | 47% |
| Taz in Escape from Mars | Mega Drive | 10 | 66 | 54% |
| Tempest 2000 | Jaguar | 6 | 48 | 81% |
| Terminator | Mega CD | 4 | 39 | 68% |
| Terminator 2 | M ga Drive | 3 | 57 | 27% |
| Third World War | Mega CD | 5 | 70 | 55% |
| Tiny Toons All-Stars | Mega Drive | 11 | 46 | 67% |
| Tiny Toons Sports | Super Nintendo | 12 | 56 | 78% |
| ToeJam & Earl 2 | Mega Drive | 4 | 40 | 76% |
| Tomcat Alley | Mega CD | 5 | 38 | 78% |
| Top Gear 2 | Super Nintendo | 3 | 43 | 66% |
| Top Hunter | Neo Geo | 8 | 44 | 69% |
| Total Carnage | Super Nintendo | 5 | 73 | 61% |
| Trolls in Crazyland | NES | 1 | 90 | 60% |
| Turn & Burn | Super Nintendo | 9 | 47 | 58% |
| Turtles Tournament Fighters | Super Nintendo | 1 | 50 | 81% |
| Urban Strike | Mega Drive | 10 | 62 | 81% |
| Utopia | Super Nintendo | 1 | 68 | 69% |
| Val d'Isere Championship | Super Nintendo | 12 | 81 | 42% |
| Vay | Mega CD | 8 | 68 | 80% |
| Virtua Racing | Mega Drive | 5 | 36 | 88% |
| Virtual Bart | Super Nintendo | 12 | 90 | 67% |
| Virtual Bart | Mega Driv | 12 | 90 | 67% |
| Virtual Soccer | Super Nintendo | 2 | 48 | 70% |
| Virtual Pinball | Mega Drive | 1 | 38 | 72% |
| Vortex | Super Nintendo | 12 | 84 | 67% |
| Windjammers | Neo Geo | 5 | 54 | 75% |
| Wing Commander | Mega CD | 5 | 52 | 70% |
| Winter Olympics | Mega Drive | 2 | 50 | 70% |
| Winter Olympics | Super Nintendo | 4 | 26 | 70% |
| Wiz'n'Liz | Mega Drive | 1 | 36 | 69% |
| World Championship Soccer 2 | Mega Drive | 9 | 51 | 44% |
| World Cup Striker | Super Nintendo | 6 | 46 | 84% |
| World Cup USA | Mega Drive | 7 | 54 | 72% |
| World Cup USA | Mega CD | 9 | 49 | 72% |
| World Cup USA | Super Nintendo | 8 | 67 | 72% |
| World Heroes | Super Nintendo | 1 | 64 | 59% |
| World Heroes | Mega Drive | 10 | 78 | 42% |
| World Heroes Jet | NeoGeo | 7 | 65 | 71% |
| World Series Baseball | Mega Drive | 8 | 62 | 83% |
| WWF Rage in the Cage | Mega CD | 3 | 40 | 78% |
| Yogi Bear | Super Nintendo | 7 | 66 | 48% |
| Yoshi's Cookie | Super Nintendo | 2 | 46 | 73% |
| Young Indy | Mega Drive | 6 | 49 | 15% |
| Zero Tolerance | Mega Drive | 10 | 54 | 85% |
| Zool | Mega Drive | 1 | 42 | 62% |
| Zool | Super Nintendo | 1 | 42 | 61% |

## SPIELE-TESTS (HANDHELD)

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| 4-in-1 Fun-Pack | Game Boy | 12 | 96 | 70% |
| Adventure Island 2 | Game Boy | 1 | 92 | 75% |
| Alien Olympics | Game Boy | 11 | 79 | 75% |
| Bart & the Beanstalk | Game Boy | 5 | 92 | 61% |
| Battletoads Double Dragon | Game Boy | 7 | 85 | 70% |
| Bionic Commando | Game Boy | 6 | 79 | 72% |
| Blues Brothers | Game Boy | 9 | 67 | 43% |
| Bubble Bobble 2 | Game Boy | 12 | 96 | 73% |
| Castle Quest | Game Boy | 1 | 93 | 70% |
| Chuck Rock | Game Boy | 2 | 80 | 60% |
| Choplifter 3 | Game Boy | 11 | 78 | 75% |
| Cliffhanger | Game Boy | 4 | 76 | 45% |
| Cool Spot | Game Boy | 9 | 66 | 76% |
| Daffy Duck | Game Boy | 10 | 84 | 65% |
| Darkwing Du k | Game Boy | 8 | 83 | 71% |
| Die Schlümpfe | Game Boy | 10 | 85 | 66% |
| Dracula | Game Boy | 2 | 78 | 56% |
| Donky Kong | Game Boy | 8 | 82 | 89% |
| Duck Tales 2 | Game Boy | 4 | 77 | 72% |
| Empire Strikes Back | Game Boy | 6 | 78 | 39% |
| F-1 Pole Position | Game Boy | 5 | 93 | 60% |
| Felix the Cat | Game Boy | 1 | 93 | 75% |
| Flintstones | Game Boy | 11 | 78 | 59% |
| GearWorks | Game Boy | 2 | 79 | 69% |
| Hyperdunk | Game Boy | 4 | 76 | 63% |
| Kirby's Pinball Land | Game Boy | 4 | 76 | 70% |
| Konami Golf | Game Boy | 4 | 77 | 69% |
| Lamborghini | Game Boy | 12 | 97 | 53% |
| Last Action Hero | Game Boy | 2 | 48% | |
| Lawnmower Man | Game Boy | 7 | 84 | 56% |
| Little Mermaid | Game Boy | 6 | 78 | 68% |

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| Micro Machines | Game Boy | 11 | 78 | 74% |
| Monster Max | Game Boy | 9 | 66 | 76% |
| Mortal Kombat 2 | Game Boy | 11 | 79 | 66% |
| Muhammad Ali Boxing | Game Boy | 1 | 93 | 40% |
| Ms. Pac-Man | Game Boy | 8 | 83 | 81% |
| Out to Lunch | Game Boy | 5 | 92 | 40% |
| Pang | Game Boy | 1 | 92 | 63% |
| Pinball Dreams | Game Boy | 1 | 94 | 71% |
| Pop'n Twin Bee | Game Boy | 4 | 76 | 69% |
| Probotector 2 | Game Boy | 10 | 84 | 81% |
| Prophecy | Game Boy | 6 | 78 | 41% |
| Race Days | Game Boy | 9 | 66 | 61% |
| Quarterback Club | Game Boy | 2 | 79 | 41% |
| Sensible Soccer | Game Boy | 5 | 92 | 68% |
| Speedy Gonzales | Game Boy | 1 | 92 | 70% |
| Star Trek Next Generation | Game Boy | 2 | 79 | 67% |
| Super Chase H.Q. | Game Boy | 12 | 97 | 53% |
| Tetris 2 | Game Boy | 7 | 84 | 74% |
| Tiny Toon Sports | Game Boy | 12 | 96 | 70% |
| Total Carnage | Game Boy | 5 | 92 | 24% |
| World Cup USA | Game Boy | 10 | 84 | 57% |
| WWF King of the Ring | Game Boy | 2 | 78 | 65% |
| Yogi Bear | Game Boy | 10 | 85 | 60% |

## SPIELE-TESTS (IMPORT)

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| Actraiser 2 | Super Nintendo | 2 | 22 | 75% |
| Alone in the Dark | 3DO | 10 | 38 | 79% |
| Another World | 3DO | 8 | 34 | 78% |
| Astro Boy | Super Nintendo | 5 | 34 | 60% |
| Astro Go! Go! | Super Nintendo | 6 | 36 | 74% |
| Battle Cars | Super Nintendo | 5 | 29 | 58% |
| Battletech | Mega Drive | 12 | 36 | 74% |
| Bomberman '94 | PC-Engine | 4 | 20 | 90% |
| Brain Lord | Super Nintendo | 11 | 36 | 65% |
| Breath of Fire | Super Nintendo | 10 | 44 | 84% |
| Burning Soldier | 3DO | 10 | 36 | 62% |
| Choplifter 3 | Super Nintendo | 5 | 28 | 76% |
| Clay Fighters | Super Nintendo | 2 | 24 | 70% |
| Cotton 100% | Super Nintendo | 7 | 32 | 68% |
| Cowboy Casino | 3DO | 7 | 31 | 13% |
| Desert Fighter | Super Nintendo | 5 | 26 | 74% |
| Dr. Hauzer | 3DO | 8 | 32 | 75% |
| Fatal Fury 2 | Super Nintendo | 8 | 36 | 70% |
| Final Fantasy 3 | Super Nintendo | 12 | 32 | 90% |
| Fire Emblem | Super Nintendo | 6 | 38 | 87% |
| Flying Shark | FM Marty | 7 | 43 | 65% |
| Flying Squadron | Mega CD | 1 | 17 | |
| Goemon 2 | Super Nintendo | 3 | 26 | 86% |
| Gridders | 3DO | 10 | 39 | 37% |
| Horde | 3DO | 5 | 24 | 73% |
| Illusion of Gaia | Super Nintendo | 12 | 34 | 80% |
| Inspector Gadget | Super Nintendo | 5 | 34 | 62% |
| Jetsons | Super Nintendo | 8 | 36 | 47% |
| Joe & Mac 3 | Super Nintendo | 5 | 32 | 68% |
| John Madden Football | 3DO | 5 | 23 | 87% |
| Jurassic Park | 3DO | 7 | 30 | 28% |
| King of Dragons | Super Nintendo | 6 | 37 | 59% |
| King of Monsters 2 | Super Nintendo | 10 | 40 | 30% |
| Ku 2 | FM Marty | 7 | 43 | 47% |
| Legend | Super Nintendo | 7 | 37 | 66% |
| Lester the Unlikely | Super Nintendo | 5 | 30 | 62% |
| Lemmings | 3DO | 3 | 32 | 87% |
| Madden NFL '94 | Super Nintendo | 2 | 22 | 85% |
| Megaman X | Super Nintendo | 4 | 16 | 76% |
| Micro osm | 3DO | 9 | 37 | 63% |
| Monster Manor | 3DO | 3 | 30 | 73% |
| Monsterwold 4 | Mega Drive | 7 | 40 | 78% |
| Muscle Bomber | Super Nintendo | 6 | 42 | 75% |
| Night Trap | 3DO | 3 | 32 | 71% |
| Ninja Warriors | Super Nintendo | 6 | 36 | 61% |
| Peace Keepers | Super Nintendo | 7 | 34 | 63% |
| Pebble Beach Golf Links | 3DO | 5 | 22 | 74% |
| Pirates! Gold | Mega Drive | 3 | 28 | 86% |
| Powers Kingdom | 3DO | 10 | 36 | 60% |
| R-Type 3 | Super Nintendo | 1 | 18 | |
| Ranma 1/2 | Super Nintendo | 2 | 24 | 69% |
| Real Pinball | 3DO | 10 | 39 | 26% |
| Road Rash | 3DO | 11 | 32 | 81% |
| Samurai Spirits | Super Nintendo | 12 | 38 | 74% |
| Scavenger 4 | FM Marty | 7 | 44 | 82% |
| Secret of Mana | Super Nintendo | 1 | 16 | |
| Sewer Shark | 3DO | 6 | 34 | 44% |
| Sim Ant | Super Nintendo | 1 | 19 | |
| Slayer | 3DO | 11 | 34 | 71% |
| Shadow | 3DO | 11 | 33 | 16% |
| Sherlock Holmes | 3DO | 12 | 28 | 81% |
| Shock Wave | 3DO | 9 | 36 | 79% |
| Soccer Shootout | Super Nintendo | 10 | 40 | 75% |
| Soldiers of Fortune | Super Nintendo | 2 | 23 | 71% |
| Soldiers of Fortune | M ga Drive | 2 | 23 | 71% |
| Splatterhouse | FM Marty | 7 | 46 | 62% |
| Steel Talons | Super Nintendo | 3 | 28 | 43% |
| Super Bomberman 2 | Super Nintendo | 7 | 38 | 88% |
| Super Darius 2 | PC-Engine | 4 | 18 | 67% |
| Super Final Match Tennis | Super Nintendo | 11 | 38 | 92% |
| Super Models | 3DO | 8 | 34 | |
| Super Nova | Super Nintendo | 4 | 18 | 58% |
| Super Tetris 2 | Super Nintendo | 7 | 34 | 88% |
| Super Wing Commander | 3DO | 6 | 32 | 81% |
| Suzuka 8 Hours | Super Nintendo | 10 | 42 | 58% |
| Takeru | 3DO | 9 | 38 | k.W. |
| Tetris Flash | Super Nintendo | 10 | 42 | 74% |
| Tetsujin | 3DO | 8 | 33 | 38% |
| Total Eclipse | 3DO | 3 | 30 | 78% |
| Twisted | 3DO | 6 | 34 | 69% |

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| Ultima 6 | Super Nintendo | 7 | 36 | 80% |
| Ultraman Powered | 3DO | 7 | 30 | 40% |
| Viewpoint | FM Marty | 7 | 46 | 84% |
| Wacky Races | 3DO | 9 | 38 | k.W. |
| Way of the Warrior | 3DO | 11 | 33 | 60% |
| Who shot J. Rock | 3DO | 9 | 37 | 38% |
| Wild Wild Quest | Mega Drive | 5 | 30 | 53% |
| Wizardry 5 | Super Nintendo | 6 | 40 | 67% |
| X-Kaliber 2097 | Super Nintendo | 7 | 32 | 57% |
| Yuyu Hakusho | Mega Drive | 12 | 29 | 84% |

## HARDWARE

| Name | Hersteller | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Jaguar | Atari | 2 | 60 |
| Amiga CD32 | Commodore | 5 | 18 |
| Trimm Dich: Activator | Sega | 6 | 10 |
| FM Towns Marty | Fuji | 7 | 42 |
| Mega 32X | Sega | 12 | 18 |
| Multimedia-PC | – | 9 | 28 |
| Neo Geo CD | SNK | 11 | 8 |
| Super Game Boy | Nintendo | 8 | 14 |

## ANDERE MEDIEN

| Medium | Titel | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Anime | 3x3 Eyes | 6 | 82 |
| Anime | Battle Angel Alita | 7 | 90 |
| Anime | Crying Freeman | 1 | 86 |
| | | 4 | 72 |
| | | 6 | 82 |
| Anime | Cyber City Oedo 808 | 12 | 103 |
| Anime | Devilman | 12 | 102 |
| Anime | Doomed Megalopolis | 6 | 82 |
| Anime | Fire Tripper | 4 | 72 |
| Anime | Genesis Survivor Gaiarth | 12 | 102 |
| Anime | Gigolo | 9 | 72 |
| Anime | Golgo 13 | 6 | 83 |
| Anime | Gunbuster 1-4 | 9 | 73 |
| Anime | Guy | 11 | 88 |
| Anime | Gyver 1-4 | 10 | 91 |
| Anime | Heroic Legend of Arislan | 3 | 67 |
| Anime | Laughin Target | 7 | 91 |
| Anime | Mermaid Forest | 10 | 90 |
| Anime | Only One | 5 | 78 |
| Anime | Riding Bean | 4 | 72 |
| Anime | Roujin Z | 11 | 88 |
| Anime | Tokyo Babylon | 11 | 89 |
| Anime | Urusei Yatsura | 8 | 89 |
| Anime | Venus Wars | 1 | 84 |
| Anime | Wic ed City | 3 | 66 |
| Anime | Wind of Amnesia | 7 | 91 |
| Film | Asterix in Amerika | 11 | 92 |
| Film | City Hunter | 5 | 79 |
| Film | Insektors | 5 | 106 |
| Film | Der Killer im System | 6 | 24 |
| Film | Story of Ricky | 8 | 88 |
| Film | Tetsuo | 1 | 87 |
| Film | Violent Cop | 8 | 89 |
| CD-ROM | CD-Romix | 4 | 14 |
| CD-ROM | Comic Book Confidential | 12 | 104 |
| CD-ROM | Gametek „Cinema"-Serie | 11 | 90 |
| CD-ROM | Ultimate Robot / Hybrid | 12 | 104 |
| CD-ROM | Urotsukidoji / Hybrid | 9 | 73 |
| Comic | Crying Freeman 1-4 | 6 | 83 |

## MESSEN & VERANSTALTUNGEN

| Name | Austragungsort | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Anime-Expo | Oakland | 10 | 90 |
| Ars Elec ronica | Linz | 9 | 74 |
| Buchmesse | Frankfurt | 12 | 108 |
| CES (Sommer) | Chicago | 8 | 18 |
| CES (Winter) | Las Vegas | 3 | 6 |
| CGDC | Santa Carla | 7 | 18 |
| Comicsalon | Erlangen | 8 | 90 |
| ECTS (Frühjahr) | London | 6 | 14 |
| ECTS (Herbst) | London | 11 | 18 |
| IMA | Frankfurt | 4 | 10 |
| Imagina | Monte Carlo | 4 | 78 |
| PopKomm. | Köln | 10 | 92 |

## INTERVIEWS

| Interview-Partner | Firma | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Mike Backes | Rocket Science | 11 | 10 |
| Axel Balke | Hudson | 2 | 58 |
| Chris Hülsbeck | Kaiko | 4 | 64 |
| Erwin Kloibhofer | Psygnosis | 7 | 6 |
| Sid Meier | Microprose | 5 | 25 |
| Shigeru Miyamoto | Nintendo | 8 | 42 |
| Spencer Nilsen | Sega | 4 | 64 |
| Jez San | Argonaut | 2 | 68 |
| Tommy Tallarico | Virgin | 4 | 65 |
| Manfred Trenz | Softgold | 9 | 14 |
| David Perry | Playmates | 3 | 22 |
| Jay Wilbur | Id | 12 | 107 |

## HERO

| Serie | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| Bomberman | 10 | 88 |
| Castlevania | 12 | 100 |
| Donkey Kong | 9 | 70 |
| Ghosts'n'Ghouls | 1 | 88 |
| G adius | 6 | 92 |
| MegaMan | 8 | 86 |
| Pac-Man | 2 | 74 |
| Probotector | 11 | 82 |
| R-Type | 4 | 90 |
| Turrican | 7 | 88 |
| Wonderboy | 5 | 102 |

## KNOW-HOW

| Thema | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| 3DO ohne RGB | 1 | 95 |
| 3DO mit RGB | 3 | 94 |
| Action Replay 2 | 3 | 94 |
| Automaten-Platinen | 7 | 94 |
| Bild-Lage | 5 | 94 |
| Blood Replay | 4 | 74 |
| Deutscher Jaguar | 6 | 94 |
| Farbbooster | 3 | 94 |
| Game Mag | 2 | 76 |
| | 4 | 74 |
| Game Saver | 10 | 94 |
| Hertz-Umschalter | 4 | 74 |
| "Landstalker"-Adapter | 8 | 94 |
| MPEG-Video | 9 | 78 |
| Multi Mega | 9 | 78 |
| NES-Adapter für Super NES | 8 | 94 |
| PAL-Converter | 7 | 94 |
| Raubkopien | 9 | 78 |
| Game Boy vs. Scart | 12 | 110 |
| Rotes Blut (Neo-Geo) | 10 | 94 |
| Speed It Up | 1 | 95 |
| | 11 | 94 |
| Speicher-Batterie | 8 | 94 |
| Speichern auf CD | 2 | 76 |
| VGA-Kompatibilität | 4 | 74 |
| Video-Normen | 5 | 94 |
| Wackelkontakt | 3 | 94 |
| Wozu 64Bit? | 9 | 78 |

## PLAYERS GUIDES

| Spiel | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Choplifter 3 | Super Nintendo | 10 | 49 |
| Equinox | Super Nintendo | 5 | 55 |
| Flink | Mega Drive | 12 | 57 |
| Jurassic Park | Super Nintendo | 1 | 111 |
| Shadow Run | Mega Drive | 3 | 95 |
| | Mega Drive | 4 | 97 |
| Skyblazer | Super Nintendo | 5 | 57 |
| Sonic Spinball | Mega Drive | 2 | 94 |
| Super Battletank 2 | Super Nintendo | 11 | 49 |
| Turn & Burn | Super Nintendo | 11 | 52 |
| Young Merlin | Super Nintendo | 5 | 110 |

## LAST RESORT

### NINTENDO-TIPS

| Spiel | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Actraiser 2 | Super Nintendo | 3,8 | 91,95 |
| Aero the Acrobat | Super Nintendo | 7 | 95 |
| Art of Fighting | Super Nintendo | 7 | 95 |
| Alien vs. Predator | Super Nintendo | 2 | 92 |
| B.O.B. | Super Nintendo | 2 | 92 |
| Battle Cars | Super Nintendo | 5 | 107 |
| Cool Spot | Super Nintendo | 7 | 95 |
| Choplifter 3 | Super Nintendo | 5 | 107 |
| Dafty Duck | Super Nintendo | 10 | 97 |
| Die Schlümpfe | Super Nintendo | 11 | 96 |
| Dino City | Super Nintendo | 1 | 107 |
| Double Dragon 5 | Super Nintendo | 12 | 113 |
| Dune 2 | Super Nintendo | 6 | 95 |
| Equinox | Super Nintendo | 7 | 95 |
| Fatal Fury 2 | Super Nintendo | 7,10 | 95 |
| FIFA Soccer | Super Nintendo | 8,9 | 95,79 |
| Final Fight 2 | Super Nintendo | 4 | 93 |
| Flashback | Super Nintendo | 3 | 91 |
| Flintstones | Super Nintendo | 5,6 | 107,95 |
| Indiana Jones | Super Nintendo | 11 | 95 |
| James Bond Jr. | Super Nintendo | 1 | 107 |
| Jammit | Super Nintendo | 11 | 97 |
| Jungle Book | Super Nintendo | 12 | 113 |
| King of Dragons | Super Nintendo | 9,10 | 79,97 |
| Lawnmower Man | Super Nintendo | 4 | 93 |
| Lethal Inforcers | Super Nintendo | 11 | 97 |
| Lester | Super Nintendo | 12 | 113 |
| Mario is Missing | Super Nintendo | 1 | 107 |
| Marios Time Machine | Super Nintendo | 9 | 79 |
| Mech Warrior | Super Nintendo | 1 | 107 |
| Metal Marines | Super Nintendo | 9 | 79 |
| Mega-Lo-Mania | Super Nintendo | 2,3 | 91 |
| Megaman X | Super Nintendo | 4,6 | 93 |
| Metal Marines | Super Nintendo | 7 | 95 |
| Mickey & Minnie | Super Nintendo | 12 | 111 |
| Mr. Nutz | Super Nintendo | 8 | 95 |
| Mystica Ninja | Super Nintendo | 6 | 95 |
| NBA Jam | Super Nintendo | 5 | 107 |
| Ninja Warriors | Super Nintendo | 7 | 95 |
| Pac-Attack | Super Nintendo | 8,10 | 95 |
| Pac in Time | Super Nintendo | 12 | 113 |
| Peace Keepers | Super Nintendo | 8,11,12 | 95,112 |
| Populous 2 | Super Nintendo | 8 | 95 |
| Power Rangers | Super Nintendo | 12 | 112 |
| Rainbow Bell Adventures | Super Nintendo | 6,7 | 95 |
| Rainbow Bell Adventures | Super Nintendo | 9,11 | 79,97 |
| Revenge of the Ninja | Super Nintendo | 8 | 95 |
| Road Runner | Super Nintendo | 1 | 107 |
| Robocop vs Terminator | Super Nintendo | 4 | 93 |
| Rock'n'Roll Racing | Super Nintendo | 1,3 | 107,91 |
| Rock'n'Roll Racing | Super Nintendo | 8,10 | 95 |
| Rocky Rodent | Super Nintendo | 3 | 91 |
| Royal Rumble | Super Nintendo | 2 | 92 |
| Run Saber | Super Nintendo | 7,8 | 95 |
| Skyblazer | Super Nintendo | 2 | 92 |
| Slam Masters | Super Nintendo | 11 | 96 |
| Star Trek: Next Generation | Super Nintendo | 7,11 | 95 |
| Striker | Super Nintendo | 7 | 95 |
| Stunt Race FX | Super Nintendo | 10 | 96 |
| Super Battleship | Super Nintendo | 4 | 93 |
| Super Bomberman | Super Nintendo | 1 | 107 |
| Super Bomberman 2 | Super Nintendo | 7 | 95 |
| Super Conflict | Super Nintendo | 9 | 79 |
| Super Empire Strikes Back | Super Nintendo | 6,7 | 95 |
| Super Empire Strikes Back | Super Nintendo | 8,11 | 95 |
| Super Metroid | Super Nintendo | 8,9 | 95,79 |
| Super Putty | Super Nintendo | 6 | 95 |
| Super Street Fighter 2 | Super Nintendo | 9,10 | 79,96 |
| Super Turrican | Super Nintendo | 1 | 107 |
| Super Widget | Super Nintendo | 4 | 93 |
| T2: Arcade Game | Super Nintendo | 10 | 96 |
| Taz Mania | Super Nintendo | 3,8 | 91,95 |
| Terminator | Super Nintendo | 11 | 97 |
| Tom & Jerry | Super Nintendo | 12 | 113 |
| Troddlers | Super Nintendo | 12 | 112 |
| Turn & Burn | Super Nintendo | 11 | 96 |
| Turtles-Tournament Fighters | Super Nintendo | 6,8 | 95 |
| Turtles-Tournament Fighters | Super Nintendo | 12 | 112 |
| Virtual Soccer | Super Nintendo | 8 | 95 |
| Wing Commander | Super Nintendo | 4 | 93 |
| Wing Commander: Secret Missions | Super Nintendo | 2 | 92 |
| X-Kaliber | Super Nintendo | 12 | 112 |
| Yoshi's Cookie | Super Nintendo | 2 | 92 |
| Young Merlin | Super Nintendo | 4 | 93 |
| Zombies | Super Nintendo | 1,6 | 107,95 |
| Zombies | Super Nintendo | 12 | 112 |
| Zool | Super Nintendo | 2 | 92 |

## SEGA-TIPS

| Spiel | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Aero the Acrobat | Mega Drive | 7 | 95 |
| Aladdin | Mega Drive | 3 | 91 |
| Battle Toads | Mega Drive | 12 | 112 |
| Castlevania | Mega Drive | 5,7 | 107,95 |
| Chuck Rock 2 | Mega Drive | 10 | 97 |
| Cliffhanger | Mega CD | 10 | 96 |
| Combat Cars | Mega Drive | 11 | 97 |
| Dr. Robotniks Bean Machine | Mega Drive | 5 | 107 |
| Dschungelbuch | Mega Drive | 10 | 97 |
| Dune 2 | Mega Drive | 10 | 97 |
| Dynamite Headdy | Mega Drive | 11 | 96 |
| Ecco CD | Mega CD | 6 | 95 |
| Ex-Ranza | Mega CD | 1 | 107 |
| Fatal Fury | Mega Drive | 3 | 91 |
| FIFA Soccer | Mega Drive | 5 | 107 |
| Global Gladiators | Mega Drive | 2 | 92 |
| Ground Zero Texas | Mega CD | 9 | 79 |
| Jungle Book | Mega Drive | 12 | 112 |
| Jungle Stri e | Mega Drive | 4 | 93 |
| Jurassic Park | Mega Drive | 1,8 | 107,95 |
| Lost Vikings | Mega Drive | 5 | 107 |
| Lotus 2 | Mega Drive | 8 | 95 |
| Madden NFL '94 | Mega Drive | 8 | 95 |
| Markos Magic Football | Mega Drive | 10 | 96 |
| Mega Turrican | Mega Drive | 5 | 107 |
| Micro Machines | Mega Drive | 2 | 92 |
| Microcosm | Mega CD | 7 | 95 |
| Monkey Island | Mega CD | 11 | 96 |
| Mortal Kombat | MegaDrive | 2,5 | 92,107 |
| NBA Jam | Mega Drive | 5 | 107 |
| Out Runners | Mega Drive | 10 | 95 |
| Ottifants | Mega Drive | 3 | 91 |
| Pete Sampras Tennis | Mega Drive | 9,10 | 79,96 |
| Pink Panther | Mega Drive | 8 | 95 |
| Populous 2 | Mega Drive | 4 | 93 |
| Puggsy | Mega Drive | 4 | 93 |
| Ranger X | Mega Drive | 5,6 | 107,95 |
| Rebel Assault | Mega CD | 9 | 79 |
| Ren & Stimpy | Mega Drive | 6 | 95 |
| Road Rash 2 | Mega Drive | 8 | 95 |
| Robocop vs. Terminator | Mega Drive | 8,10 | 95 |
| Rocket Knight Adventures | Mega Drive | 3 | 91 |
| Shadowrun | Mega Drive | 9 | 79 |
| Shinobi 3 | Mega Drive | 1 | 107 |
| Silpheed | Mega CD | 1,2 | 107,92 |
| Skitchin' | Mega Drive | 11 | 96 |
| Sonic 2 | Mega Drive | 1 | 107 |
| Sonic 3 | Mega Drive | 9 | 79 |
| Sonic CD | Mega CD | 3 | 91 |
| Spiderman vs Kingpin | Mega CD | 3 | 91 |
| Stellar Fire | Mega CD | 12 | 113 |
| Street Fighter 2 Special | Mega Drive | 3 | 91 |
| Streets of Rage 3 | Mega Drive | 9 | 79 |
| Sunset Riders | Mega Drive | 5 | 107 |
| Super Street Fighter 2 | Mega Drive | 9 | 79 |
| Technoclash | Mega Drive | 9 | 79 |
| ToeJam & Earl 2 | Mega Drive | 8 | 95 |
| Urban Strike | Mega Drive | 12 | 112 |
| Virtua Racing | Mega Drive | 7 | 95 |
| Wiz'n'Liz | Mega Drive | 5 | 107 |
| Wolf Child | Mega CD | 2 | 92 |
| Zero Tolerance | Mega Drive | 11 | 97 |
| Zombies | Mega Drive | 3 | 91 |
| Zool | Mega Drive | 8 | 95 |

## TIPS: ANDERE SYSTEME

| Spiel | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Crescent Galaxy | Jaguar | 4 | 93 |
| Cybermorph | Jaguar | 4 | 93 |
| Dino Dudes | Jaguar | 4 | 93 |
| Fatal Fury Special | Neo Geo | 4,8 | 93 |
| Inca | CDi | 10 | 96 |
| Out of this World | 3DO | 10,12 | 97,113 |
| Raiden | Jagua | 11 | 96 |
| Tempest 2000 | Jaguar | 7 | 95 |
| The Horde | 3DO | 11 | 96 |
| Total Eclipse | 3DO | 7 | 95 |
| Way of the Warrior | 3DO | 11 | 96 |




# BEST GAMES IN TOWN

## Laden und Versand

ZAPP
G•A•M•E•S

**MAINZ**
A. THIELEN
ROCHUSSTR. 11
(PLZ 55116)
**TEL: 06131/23 04 92**
**FAX: 06131/23 04 93**

**FRANKFURT**
R. WIESNER
OFFENBACHER LANDSTR. 416-418
(PLZ 60599)
**TEL: 069/65 24 35**
**FAX: 069/65 27 94**

NEU

**BADEN-BADEN**
I. RAMIN
STEINSTR. 5, AM MARKTPLATZ
(PLZ 76530)
**TEL&FAX: 07221/227 21**















SEGA CD

SEGA MEGA DRIVE




## SUPER NES:

| | |
|---|---|
| DONKEY KONG COUNTRY | 149,– |
| STREET RACER | 139,– |
| EARTHWORM JIM | 149,– |
| BOMBERMAN 2 | 129,– |
| VORTEX | 149,– |
| LION KING | 149,– |
| WWF RAW | 169,– |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 149,– |
| U.V.M. | |

## SUPER NES US:

| | |
|---|---|
| INDIANA JONES | 149,– |
| RETURN OF JEDI | 149,– |
| GHOUL PATROL | 149,– |
| NBA LIVE 95 | 149,– |
| BUBSY 2 | 129,– |
| DONKEY KONG | I.V. |
| SUPER BONK | I.V. |
| WILD GUNS | I.V. |
| DEMONS CREST | I.V. |
| U.V.M. | |

## NEO•GEO:

| | |
|---|---|
| SAMURAI SHODOWN 2 | I.V. |
| KINGOF FIGHTERS '94 CD | 149,– |
| TOP HUNTER CD | 119,– |
| AERO FIGHTERS 2 CD | 119,– |
| U.V.M. | |

## HARTE WARE:

| | |
|---|---|
| MEGA 32 X US/DT | 399,– |
| 3DO PANA/SANYO/GOLDSTAR | |
| PAL/NTSC | 999,– |
| RGB | 1299,– |
| JAGUAR RGB/PAL | 599,– |
| NEO GEO CD RGB/PAL | 999,– |

**WIR BAUEN ALLES UM!**

## RPG's & STG's

| | |
|---|---|
| ROBOTREK | 149,– |
| DRAGON VIEW | 149,– |
| FINAL FANTASY 3 | 169,– |
| ILLUSION OF GAIA | 159,– |
| BRAIN LORD | 149,– |
| BREATH OF FIRE | 149,– |
| LORD OF RINGS | 149,– |
| U.V.M. | |

## JAPANISCHE SOFT :

| | | |
|---|---|---|
| SCAVENGER 4/NOVASTORM | 3DO | 199,– |
| CONTRA | MD | 159,– |
| LONGRAISER 2 | MD | 159,– |
| SHINING FORCE CD | MCD | 159,– |
| RAGNACENTI | MD | 139,– |
| DRAGON BALL Z 3 | SFC | 199,– |
| NOSFERATU | SFC | 169,– |
| PARODIUS 2 | SFC | I.V. |
| ROCKMAN WORLD 2 | SFC | I.V. |
| U.V.M. | | |

## MEGA 32 X:

| | |
|---|---|
| STAR WARS ARCADE | 149,– |
| VIRTUA RACING DELUXE | 149,– |
| DOOM | 149,– |
| 36 HOLES | I.V. |
| STELLAR ASSAULT | I.V. |
| METAL HEAD | I.V. |
| FAHRENHEIT | I.V. |
| SURGICAL STRIKE | I.V. |
| U.V.M. | |

## SEGA CD:

| | |
|---|---|
| ECCO 2 | 129,– |
| REV. OF VENGEANCE | 139,– |
| LOADSTAR | 139,– |
| U.V.M. | |

## SEGA SATURN:

| | |
|---|---|
| RGB INKL. VIRTUA FIGHTER | 1349,– |

WIR INFORMIEREN SIE GERNE
DETAILLIERT ÜBER HARD & SOFT

## MEGA DRIVE:

| | |
|---|---|
| FLINK | 119,– |
| MEGA BOMBERMAN | 129,– |
| MICRO MACHINES 2 | 129,– |
| EARTHWORM JIM | 149,– |
| SHINING FORCE 2 | 149,– |
| PROBOTECTOR | 129,– |
| FIFA 95 | 129,– |
| MADDEN 95 | 129,– |
| SOLEIL | I.V. |
| MONSTER WORLD 4 | I.V. |
| U.V.M. | |

## 3DO

| | |
|---|---|
| FIFA SOCCER | 129,– |
| REBEL ASSAULT | 129,– |
| SUPER STF 2 TURBO | 139,– |
| SAMURAI SHODOWN | 139,– |
| OFF WORLD INTERCEPTOR | 139,– |
| GEX | I.V. |
| RISE OF THE ROBOTS | I.V. |
| WING COMMANDER 5 | I.V. |
| SCAVENGER 4 | I.V. |
| U.V.M. | |

## JAGUAR:

| | |
|---|---|
| ALIEN VS PREDATOR | 149,– |
| CLUB DRIVE | 149,– |
| DRAGON | 139,– |
| KASUMI NINJA | 149,– |
| DOOM | I.V. |
| RAYMAN | I.V. |
| U.V.M. | |





**SONY PSX**
**BITTE ERFRAGEN SIE**
**DETAILLIERTE INFO ZU**
**HARD- & SOFTWARE**





Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

# IMPORT

Level 1

Silicon-Graphics-Gebirge: Schon im ersten Level lauern vier Mittelgegner. Rechts eine tödliche Raffinerie.

Level 2

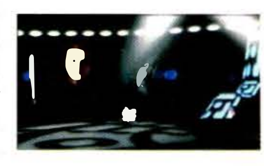
Während Ihr über den Wüstensand der zweiten Welt flitzt, wird es langsam Nacht. Am Horizont taucht ein Kuppelgebäude auf – die Festung eines Mech-Giganten!

*Zuverlässige MAN!AC-Leser erkennen das Novastorm-Cover: Psygnosis-Grafiker Paul Frank lin renderte es vor zehn Monaten auf Anfrage des damaligen MAN!AC-Redakteurs Ingo Zaborowski.*

## Novastorm

3DO

Der CD-ROM-Rundumschlag: Nahezu zeitgleich werfen T&E (in Japan) und Psygnosis (Rest der Welt) "Novastorm", die Umsetzungen des Tekno-Ballerspiels "Scavenger 4" (MAN!AC 4/94) auf den Weltmarkt. Wie schon beim inoffiziellen Vorgänger "Microcosm" unterscheiden sich die Varianten für Fujis Marty, das 3DO, PC und Mega CD. Die 3DO-Variante ähnelt am ehesten dem Original – auch in ihren Grafikfähigkeiten liegen die beiden Multimedia-Konsolen nahezu auf gleichem Niveau. Verglichen mit "Novastorm" wirkt "Microcosm" wie eine Fingerübung – die englischen Entwickler verwenden erprobte Design-Elemente, haben jedoch in jeder Beziehung zugelegt. In den Genuß des neuen, Mainstream-freundlicheren Vorspanns kommen nur die PC-Besitzer – die 3DO-Variante ist noch mit dem obskuren Intro des Originals ausgestattet (siehe Bild). Klickt nicht gleich ungeduldig weiter – der Vorspann ist etwas seltsam, hat aber ein paar großartige Momente.



Im Spiel bekommt Ihr noch mehr 3D-Animationen zu sehen. "Novastorm" ist ein Action-Inferno über vier Level, bei dem Ihr kopfüber durch eine schnell zoomende Cyber-Kulisse düst. Wie bei "Burning Soldier" oder "Microcosm" könnt Ihr Eure Route nicht bestimmen. Trotzdem steht "Novastorm" einem klassischen Actionspiel in Hinsicht auf Spannung und Rasanz nicht nach. Der lineare Verlauf wird schon fast als Stilmittel eingesetzt: Wie in einer



Level 3

Durch die Eiswelt des dritten Levels. In einer Höhle überrascht Euch der Mittelgegner (rechts).

Level 4

Slalom-Flug und Feuerzauber. Die vierte Welt raubt Euch mit tödlichen Hochgeschwindigkeits-Passagen den Atem.

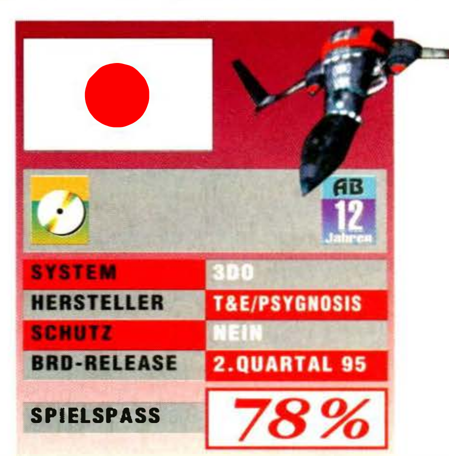


Halsbrecherischer Flug durch die Lavalandschaft der ersten Welt. Auf dem Bild in der Mitte setzt Ihr zum Sturzflug in einen Krater an. Rechts attackiert ein Phönix Euer Raumschiff.

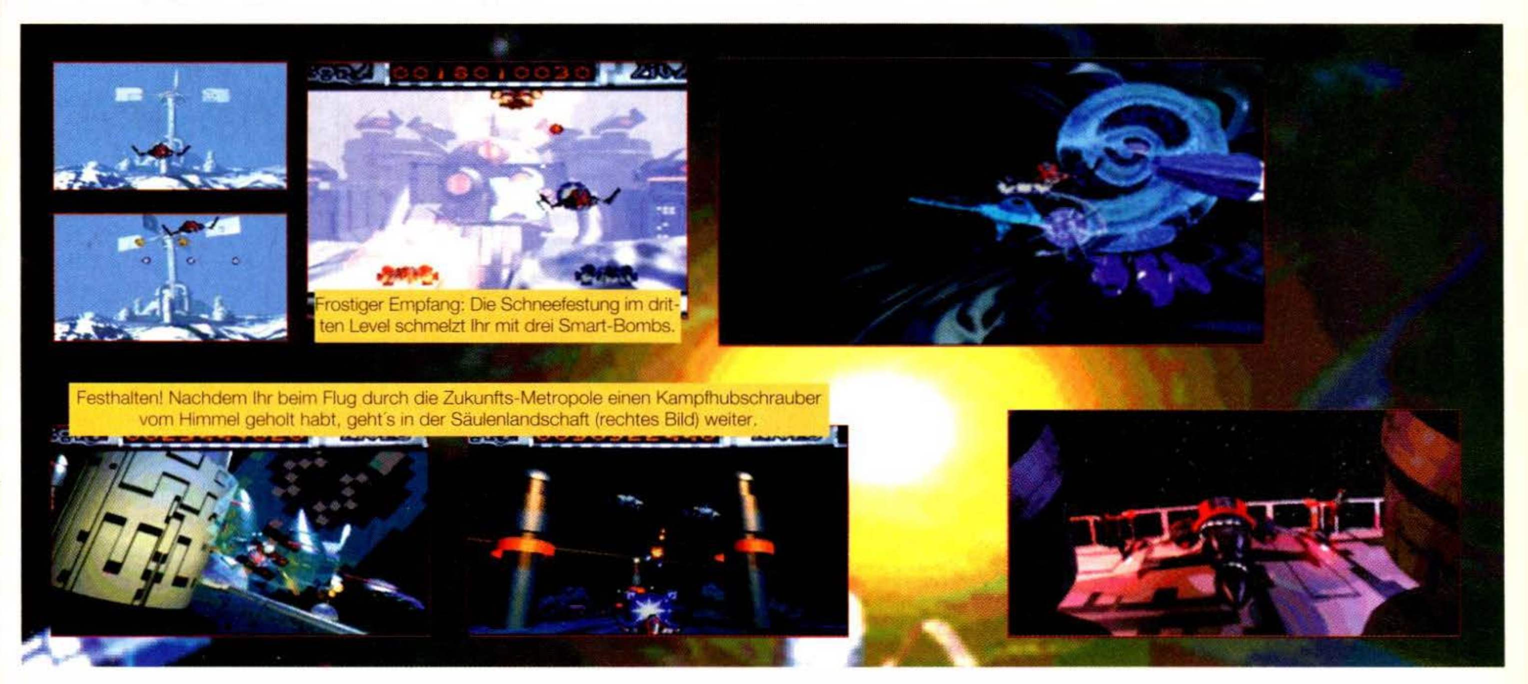
Dieser Walker hat eine lange Geschichte. Bereits 1991 entwarfen Psygnosis-Grafiker ihre ersten 3D-Vehikel - damals noch für die Vorspänne von Amiga-Spielen.

Links: In der zweiten Welt werdet Ihr von einer Sonnenfinsternis überrascht. Werft die Scheinwerfer an!

Achterbahn seid Ihr der Action hoffnungslos ausgeliefert. Die Kamera schert nach rechts unten aus und Euer Jäger fällt in einen Vulkan-Krater, ein Zoom in die entgegengesetzte Richtung, und Ihr düst wieder ans Tageslicht. Aktiv steuern könnt Ihr nur ein kleines Raumschiff im Vordergrund, das wie eine "Donkey Kong"-Figur ebenfalls auf einer Silicon Graphics berechnet wurde. Die Baller-Handlung geht nahtlos in Close-Ups Eures Raumschiffs über, die das Vehikel beim Anflug auf einen Endgegner oder beim Eintauchen in eine Gletscherspalte zeigen. Nur bei den Endgegnern wird abgebremst. Statt im Höllentempo geradeaus zu fliegen, umkreist Ihr die Festungen Eurer Feinde oder verharrt vor dem feuerspeienden Maul eines Drachens. Das einfache Extrawaffensystem ist erfolgsunabhängig (die Kanister kommen auch, wenn Ihr keinen Feind trefft), aber nicht so wirkungsvoll wie das in der PC-Version. Doch keine Angst: Taktik ist hier eh' nicht gefragt, dafür die Bereitschaft, sich der Grafik- und Sound-Lawine auf Gedeih und Verderb auszuliefern. *wi*




| | |
|---|---|
| SYSTEM | 3DO |
| HERSTELLER | T&E/PSYGNOSIS |
| SCHUTZ | NEIN |
| BRD-RELEASE | 2.QUARTAL 95 |
| SPIELSPASS | 78 % |



Frostiger Empfang: Die Schneefestung im dritten Level schmelzt Ihr mit drei Smart-Bombs.

Festhalten! Nachdem Ihr beim Flug durch die Zukunfts-Metropole einen Kampfhubschrauber vom Himmel geholt habt, geht's in der Säulenlandschaft (rechtes Bild) weiter.






In der Außenansicht: Vereinzelte Berge, primitive Polygonhäuser – fertig ist das Amerika der Zukunft.




Um einen Level zu verlassen, müßt Ihr bestimmte Targets (z.B. die drei grünen Säulen in der Bildschirmmitte) treffen.

*American Laser haben sich mit "Mad Dog McCree" und "Johnny Rock" als Spezialisten für Video-Grafik etabliert, aber von gutem Spieldesign nachweislich keine Ahnung. "VR Stalker" ist das erste "echte" Videospiel in der American-Laser-Historie und keine Automatenumsetzung, sondern eine Exklusiv-Entwicklung für das 3DO.*

# VR Stalker

3DO

Daß der erste Flugsimulator für das 3DO ausgerechnet von **American Laser** produziert wurde, war mir verdächtig; auch der Name des beauftragten Entwicklers ("Morpheus Interactive") ließ auf nichts Gutes schließen. Und tatsächlich ist "VR Stalker" ein Rohrkrepierer, ein tristes Dumpf-Geballere in einschläfernder Grafikkulisse.

Vor den Zooms und Schnitten des (gelungenen) 3D-Vorspanns schimpft ein amerikanischer Erzähler mit seinen Landsleuten. Deren sinkende Wehrbereitschaft lockt im 21. Jahrhundert die bösen Nachbarn ins Land – die USA wird besetzt.

Euer Privathangar wurde allerdings verschont und Ihr wählt vor jeder Mission ein Kampfflugzeug. "Fliege ich heute mit meiner F 14 oder mit dem Tankkiller?" Habt Ihr es auf dem Feld der Ehre zu etwas gebracht, stehen sogar dicke Brummer wie der "Stealth Fighter" in Eurer Garage.

Eure Aufgabe wird Euch vor dem Take Off präzise umrissen. Wählt Euren Flieger auch in Hinsicht auf die erspähten Feinde – mit einem "Warzenschwein" habt Ihr im Luftkampf keine Chance. Die vereinfachte Steuerung (ballern, gasgeben und bremsen, ein seitlicher Taster zum Durchwechseln der Artillerie) kommt dem Action-Freund gelegen. Ohne langwierige Startprozedur beginnt Ihr jede Mission bereits auf Gefechtshöhe. Leider ist hier oben nicht viel los: Eure Einsätze sind mal monoton, mal frustig und oft beides zugleich. Taktischen Tiefgang werdet Ihr in "VR Stalker" genauso wenig finden, wie Realitätsnähe oder "Top Gun"-Feeling. Auch Sprachausgabe und 3D-Monumente seht Ihr nur im Vorspann. Später bessert sich die Grafik, doch ein Überflieger ist "VR Stalker" auch in Level 15 nicht. *wi*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/574760



Luft-Luft, Luft-Boden oder Allzweck-Kanone. Mit dem rechten seitlichen Taster kontolliert Ihr Eure Waffensysteme.




| | |
|---|---|
| SYSTEM | 3DO |
| HERSTELLER | AMERICAN LASER |
| SCHUTZ | NEIN |
| BRD-RELEASE | NICHT GEPLANT |
| SPIELSPASS | 49% |

# Pataank

3DO

Normale Videospiel-Flipper gibt's 'ne ganze Menge, doch habt Ihr den Bumper-Showdown schon mal aus der Sicht einer Flipperkugel erlebt? "PaTaank" simuliert genau dieses Ereignis: Die Kamera ist hinter der Kugel postiert und zeigt das Spielfeld aus einer typischen Autorenn-Perspektive. Um den Ball im Spiel zu halten, bedient Ihr keine Flipper, sondern beschleunigt die Kugel per Knopfdruck in die aktuelle Blickrichtung.

Drei verschiedene, relativ übersichtlich gestaltete Flipper-Layouts sind verfügbar, allesamt als Collage von mäßig beeindruckender 3D-Grafik und verfremdeten Live-Video-Szenen angelegt. Musik und Live-Kommentator unterstreichen die abgefahrene Aufmachung – die Präsentation erinnert teilweise an den Gameshow-Wahnwitz von "Running Man". Nach anfänglicher Orientierungslosigkeit findet Ihr heraus, daß man durch gezielte Aktionen sogar Erfolge erzielt – allen Zufälligkeiten und der Abprall-Hektik zum Trotz. Technisch eher ungewöhnlich denn herausragend, findet "PaTaank" nur bei 3DO- und Flipper-Fans Gnade. *mg*

Muster von Galaxy, Tel. 089/7605151




| | |
|---|---|
| SYSTEM | 3DO |
| HERSTELLER | PF.MAGIC |
| SCHUTZ | NEIN |
| BRD-RELEASE | NICHT GEPLANT |
| SPIELSPASS | 53% |

KARSTADT

Gut einkaufen schöner leben

the adventures of BATMAN & ROBIN

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

SNES

SNES

## Nachts in Gotham City .....

... sind nicht alle Katzen grau. Batman und Robin ist **das** Videogame, das in Grafik, Animation und Sound Videofilmatmosphäre rüberbringt. Die Spielhandlung ist - nach Meinung von Experten - spannender als die Fernsehserie.

Zu Deiner Spezialausrüstung gehören neben den obligatorischen Batarang, Batrope, Batmobil selbstverständlich auch Infrarotsichtgerät und jede Menge Sprengstoff gegen das Böse.

Batman ist ein horizontal scrollendes Beat'em Up. Herausragend insbesondere die Catwoman-Actionsequenzen. Der Enterhaken wird zum meistgenutzten Werkzeug. Ob zwischen den Hausfassaden der Stadt oder unter dem Luftschiff. Ein Leckerbissen in bestem Comic-Szenario.

DM 69,95

GAME BOY

DM 159,95

NEU!

SUPER NINTENDO

Super Pro Nov. 94 schreibt:
"... Es stecken so viele neue Ideen darin, daß man nicht mehr aufhören kann ..."

"Teufel noch mal, KONAMI weiß, wie man stimmungsvolle Software produziert!"

fun vision Nr. 9/94
"Batman ist wieder da." "Noch besser als vorher animiert ..."




KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069/95 08 12-0, Telefax 069/95 08 12-77



F&P 94/394





Kommt ein Eckball geflogen: Der gelbe Pfeil deutet an, daß sich Euer Spieler noch außerhalb des Sichtfensters amüsiert.


Der Torwart sollte sich sputen, den Ball noch vor einem Torschuß oder einer Flanke unter Kontrolle zu bringen.

*Zahlungskräftige Sportspieler können Ihr Glück kaum fassen: Nach dem brillanten "FIFA Soccer" kündigt Electronic Arts auch eine 3DO-Version von "NHL Hockey" an. Allerdings dürfte das 32-Bit-Update frühestens im Frühjahr '95 erscheinen. Hält EA den Qualitätsstandard, den sie mit "FIFA" setzten, dann könnte sich das 3DO zur ultimativen Sportspiel-Konsole mausern.*

# FIFA Soccer

3DO

Ideales Timing von Electronic Arts: Vor wenigen Monaten wurde im fußballverrückten England das 3DO eingeführt, vier Wochen vor Weihnachten erscheint die (beinahe) perfekte Soccer-Simulation für die Panasonic-Konsole. 16-Bit-Spieler kennen und schätzen die EA-Sports-Highlights, allen voran **"NHL Hockey"** und "FIFA Soccer". Die 3DO-Version von "FIFA" schmückt sich zwar nicht mit dem Anhängsel '95, bietet aber im Wesentlichen alle Features des alljährlichen Updates – und mehr.

Vier Spielmodi (mit Liga-, Turnier- und Championship-Modus), jede erdenkliche Taktik- und Strategie-●ption, anschauliche Statistiken, ein faszinierender Sechs-Spieler-Modus und sieben verschiedene Kamerapositionen prägen das Fußball-Vergnügen. Noch bevor der erste Paß ankommt, steht fest, daß "FIFA Soccer" das bislang professionellste 3D●-Spiel ist. Die Präsentation wird Kino-Maßstäben gerecht: Das eindrucksvolle Demo weist pointiert auf die Features hin, übersichtliche Menüs führen durchs Programm, und – bitte nicht überlesen – der Sound schlägt alles, was Sportspiele bislang an Atmosphäre durch die Lautsprecher jagten. Das "Dolby Surround"-Logo prangt zurecht auf der Packung: Kein Video- oder Computerspiel unterstützt die Surround-Technik so intelligent wie "FIFA Soccer" auf dem 3D●. Technisch, kompositorisch und dramaturgisch webten die Sound-Experten einen Klangteppich, daß Eure Anlage vor Freude im Dreieck hüpft – Die Live-Stimmung könnte selbst im Stadion nicht besser rüber kommen.


Im Spiel dürft Ihr jederzeit aus sieben Kamerapositionen wählen. Der gelb markierte Spieler wird von Euch gesteuert.

Müßig zu erwähnen, daß Electronic Arts auch die Grafik den 3DO-Fähigkeiten angepaßt hat. Welchen Kamerawinkel Ihr auch wählt, die Kicker dribbeln, grätschen, rennen, schießen, köpfen und zoomen imposant über die Mattscheibe – und das Stadion rotiert fleißig mit. Lediglich das EA-typische leichte Ruckeln bei allen Bewegungen stört ein wenig den überwältigenden Eindruck. Spielerisch wirkt sich dieser Lapsus jedoch nicht aus: "FIFA Soccer" war, ist und bleibt die beste Fußballsimulation mit einer konkurrenzlos ausgeklügelten Steuerung. Dabei übertrifft die 3D●-Umsetzung ihre 16-Bit-Vorbilder insbesondere im grafischen und akustischen


Dieser Sichtwinkel ist empfehlenswert: Ihr habt die Übersicht und seid trotzdem nah am Geschehen dran.


Dagegen hilt die Totale zwar bei der Orientierung, besonders viele Details könnt Ihr so aber nicht erkennen.

Bereich. Das Erlebnis, "FIFA Soccer" in gepflegter High-Tech-Umgebung zu spielen oder sich nur anzusehen (bzw. anzuhören), solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. *mg*

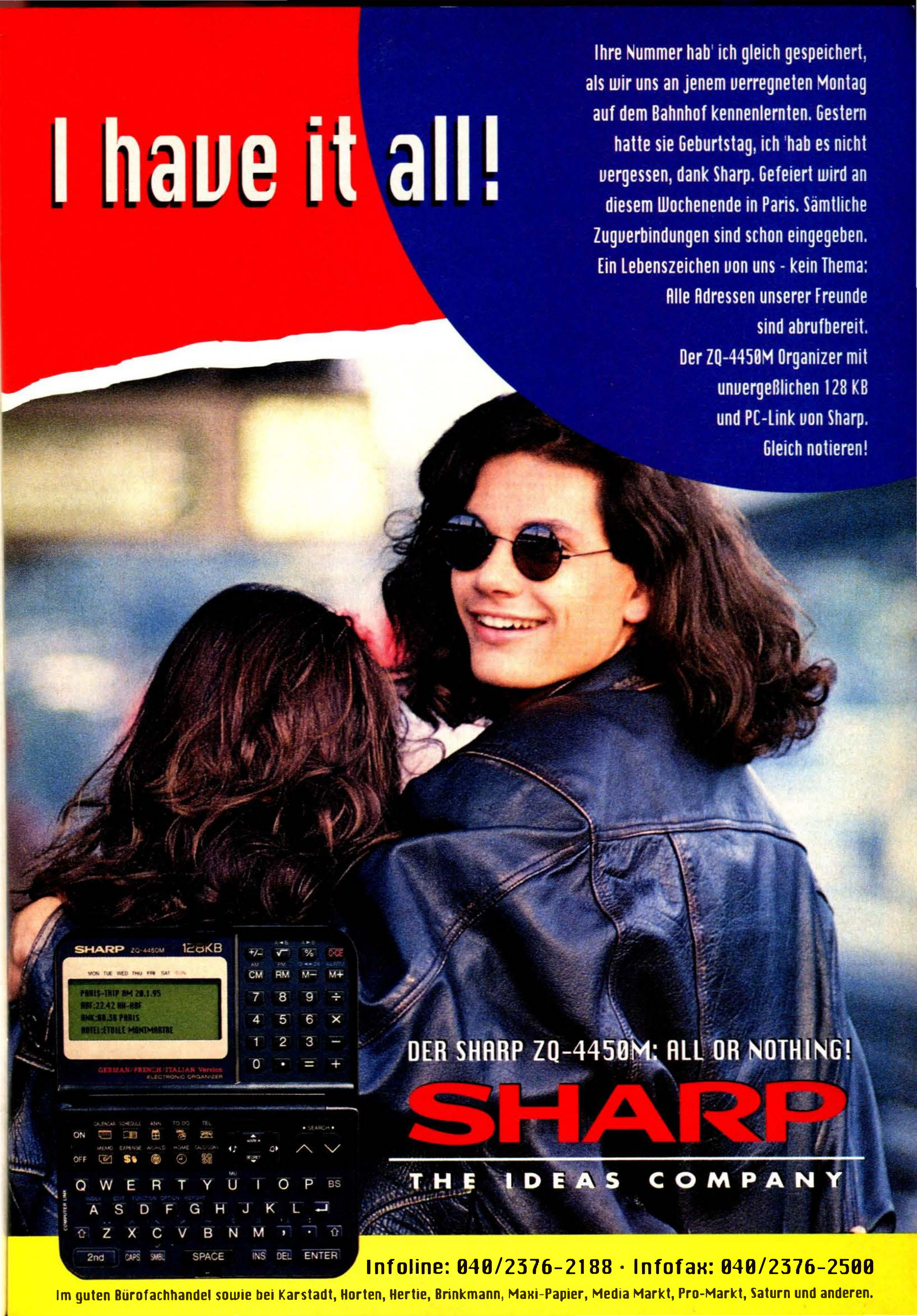
Muster von Game Express, München, Tel: 089/5438088



Üppige, aber jederzeit durchschaubare Menüs führen durch das Spiel. Leider dürfen in der "FIFA"-Liga nur acht und keine 18 Mannschaften mitmachen.




| | |
|---|---|
| SYSTEM | 3DO |
| HERSTELLER | ELECTRONIC ARTS |
| SCHUTZ | NEIN |
| BRD-RELEASE | FRÜHJAHR 95 |
| SPIELSPASS | 90% |


I have it all!
Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema: Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit. Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!
SHARP ZQ-4450M 128KB
PARIS-TRIP AM 20.1.95
HBF:22.42 HH-HBF
ANK:08.30 PARIS
HOTEL:ETOILE MONTMARTRE
GERMAN/FRENCH/ITALIAN Version
ELECTRONIC ORGANIZER
DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!
SHARP
THE IDEAS COMPANY
Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500
Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

IMPORT

# Parodius 2

*11 Spielfiguren stehen Euch zur Wahl – im Zwei-Spieler-Modus auch mit weiblichen Pendant.*







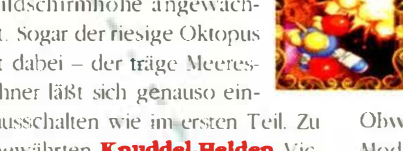






SN

Bereits in MAN!AC 8/94 haben wir Euch den Nachfolger des legendären "Parodius"-Automaten vorgestellt, jetzt ist in Japan die Umsetzung für das Super Nintendo fertig geworden. Auch "Fantastic Journey" nimmt augenzwinkernde Anleihen an den bekannten Ballerspiel-Serien: Neben Konamis Klassiker "Gradius" (in Japan "Nemesis") und "Bells'n Whistles" ("Twin Bee") mußte auch Irems "R-Type" herhalten. Sogar Szenen und Gegner aus dem ersten "Parodius" werden zitiert. So trefft Ihr auf das Katzenschiff, kleinere Varianten des US-Adlers und die langbeinige Tänzerin, die inzwischen auf das doppelte der Bildschirmhöhe angewachsen ist. Sogar der riesige Oktopus ist mit dabei – der träge Meeresbewohner läßt sich genauso einfach ausschalten wie im ersten Teil. Zu den bewährten **Knuddel-Helden** Vic-Viper, Pinguin, Oktopus und Twin Bee gesellen sich in "Parodius 2" ein niedliches Raketen-Bunny, ein fliegendes Schwein, der Stockfisch Mambo und ein Strichmännchen, das auf einem Papierflieger dahersegelt. Speziell für die Heimversion hat Konami außerdem die hauseigenen Helden Goemon, Baby Upa und Dracula eingebaut. Von jeder Figur gibt's eine männliche und eine weibliche Ausführung. Die Waffensysteme entsprechen den jeweiligen Charakteren: Die Vic-Viper verballert Lasersalven, während kleine Strichmännchen vom Papierflieger abspringen. Wie gehabt sammelt Ihr Kapseln ein, mit denen Ihr die Waffen-Leiste aktiviert.



Obwohl der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus des Automaten nicht eingebaut wurde, kommt das Super Nintendo bei voller Ausrüstung Eures Jägers nur noch im Kriechgang voran und Gegner verschwinden, um Euch Sekunden später zu treffen. Grafisch entspricht "Fantastic Journey" fast dem Automaten – die höhere Auflösung der Arcade-Kiste macht eine 1:1-Umsetzung allerdings unmöglich. Spielerisch clever ist der intelligente Schwierigkeitsgrad: Je mehr Waffen Ihr einsammelt, desto schneller und härter wird Eure Reise. Der Höhepunkt aber ist die Musik: Von Wagner bis zu fetzigen Disco-Tracks werden alle Musikrichtungen gekonnt auf die Schippe genommen. *ak*

Nicht nur die Katze aus dem ersten "Parodius"-Level begegnet Euch in "Fantastic Journey" noch einmal

Wasser marsch: Die Badenixe kann den wohldosierten Raketensalven nicht mehr lange widerstehen.



Jagd durch den High-Speed-Level: Das Häschen auf der Rakete gehört zu den witzigsten Spielfiguren.



Im Techno-Level rotieren riesige Hämmer: Paßt auf, daß Ihr auf der verbissenen Jagd nach Extras nicht von ihnen zerquetscht werdet.

Backe, backe, Kuchen: Im Tortenlevel begegnen Euch allerlei abstruse Feinde...



MBiT 24 · AB 6 Jahren

| | |
|---|---|
| SYSTEM | SUPER NES |
| HERSTELLER | KONAMI |
| SCHUTZ | 60HZ-ABFRAGE |
| BRD-RELEASE | ANFANG '95 |
| SPIELSPASS | 87% |



# IMPORT

## Super Punch Out

*Die Spielballen-Version von "Punch Out" erschien bereits 1985. Ein Jahr später folgte die bombastische NES-Umsetzung, mit Mike Tyson als Endgegner. Als Tyson 1989 vor Gericht kam, wechselte Nintendo die restlichen Originale in den Kaufhäusern mit einem Revisions-Modul aus, in denen statt Tyson ein gewisser Mr. Dream den Weltmeistergürtel bewachte.*

SN

Im Jahr der Remakes läßt Nintendo auch die "Punch Out"-**Veteranen** erneut in den Ring steigen. Ihr wiederum schlüpft in die Shorts eines Box-Neulings, der sich den Weltmeisterschaftsgürtel um seinen durchtrainierten Körper hängen will. Leider startet der Youngster ganz unten in der Hierarchie der Profi-Puncher: 16 der finstersten Gegenspieler seit Nintendo-gedenken erwarten Euch in den vier Meisterschaftsgraden Minor Circuit, Major Circuit, World Circuit und Special Circuit.

Nostalgiker kennen den eitlen Herren aus dem Original. Auch Bald Bull und Mr. Sandmann sind wieder mit von der Partie.

Die Anleitung verspricht mit "There are no illegale moves or punches" einen fairen Kampf, die Realität sieht anders aus. Bear Hugger verpaßt Euch ein paar schmerzhafte Ohrenwärmer, Masked Muscle kopiert Balrogs Headstomp und Mad Clown beschießt Euch mit Jonglierbällen. Ihr hingegen dürft die fiesen Trickser nur mit gewöhnlichen Uppercuts, Hooks und Links-Rechts-Kombinationen auf die Matte legen. Als einziges Hilfsmittel wird Euch das kräftesteigernde Powermeter genehmigt, das sich nach jedem Treffer mit Energie füllt. Sobald die Anzeige voll ist, setzt Ihr entweder zu einem Superpunch an oder laßt eine blitzschnelle Rechts-Links-Attacke auf Euren Gegner hinabregnen. Werdet Ihr getroffen, schwindet Energie aus Eurem Superbalken. Habt Ihr Euren Gegner innerhalb von drei Minuten k.o. geschlagen oder ihn dreimal zu Fall gebracht (TKO), wird Euer Spielstand gespeichert, und Ihr gelangt in die nächste Klasse. Rekordhungrige fordern im Time Challenge die geschlagenen Punch-Kameraden nochmals heraus.

Die Rezession macht auch vor dem Zirkuszelt nicht halt. Mad Clown hält sich mit Boxen über Wasser und greift dabei zu unorthodoxen Mitteln.

"Super Punch Out" ist wie sein Vorgänger – hart aber fair. Auch wenn es teilweise hoffnungslos aussieht, es gibt immer einen Trick, den scheinbar unüberwindbaren Gegner zu erledigen. Waren die Musiker gerade im Urlaub, griffen die Japano-Techniker tüchtig in den Malkasten. Die grellen Comic-Farben und deformierten Riesensprites verleihen dem Spiel das richtige Flair Die King-Size-Fighter bringen Euch mit ulkigen Bewegungen zum Schmunzeln. Auch wenn "Metroid"-Martin anderer Meinung ist, für mich ist "Super Punch Out" das Remake des Jahres. *am*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/574760



Caramba! Masked Muscle verteilt nicht nur Schläge sondern auch Kopfnüsse.



Trotz rüder Ringsitten und schmerzhafter Haken fließt in "Super Punch Out" kein Tropfen Blut.






# Lebende Legende




**Der 2. Teil des ultimativen Action-Rollenspiels. Jetzt auf Super Nintendo!**

*



„... selten hat man am Super Nintendo schönere Parallax-Szenarien, fiesere Gegner und beeindruckendere 3D-Effekte gesehen !"
**MEGABLAST 81%**



„Sofort nach dem Einschalten strahlt Euch die erste Szene der bis dato exzellentesten Grafik auf dem Super Nintendo entgegen. ... Also Optik- und Akustikfreaks: Zugreifen !"
**VIDEO GAMES 83%**

„Es ist der pure Bilderrausch !"
**SUPER PRO 85%**



„ ... die Aufmachung gehört zum Besten, was man bis dato auf dem SN gesehen bzw. gehört hat: Grafik, Sound und Spieldesign sind dermaßen fantastisch, ..."
**MEGA FUN 86%**



**Game Highlights**

- Bombastische Grafik
- Starke Musik von Koshiro, dem Meister des Konsolen Sounds !!!
- Unendliche Continues
- Deutsche Bildschirmtexte
- Passwort
- 14 Level

☎ Laguna Hotline Service: 06107/80 81
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

LAGUNA Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern, im Fach- und Versandhandel!

LAGUNA VIDEO GAMES

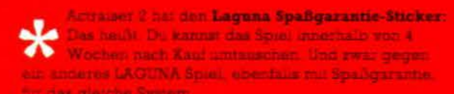












* Actraiser 2 hat den **Laguna Spaßgarantie-Sticker**: Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.

**UBI SOFT**
*Entertainment Software*




# Robotrek

*Product Placement: Mit Eurem Home-Computer loggt Ihr Euch ins "Quinted"-Netzwerk ein - dort überrascht Euch Werbung für neue Nintendo-Spiele aus dem Hause Enix.*






"Actraiser ..."
"Illusion of Gaia"
Popular new releases!
Buy them!

SN

In einer weit entfernten Galaxis existiert der Planet Quintenix. Dort ist auch das kleine Dörfchen Rococo zu finden, wo die technologische Entwicklung soweit fortgeschritten ist, daß sich die Einheimischen keine Sorgen um Ihre Existenz machen müssen. Alle Einwohner leben friedlich in Harmonie miteinander. Doch dann taucht plötzlich die Piraten-Bande "Hacker" auf, die mit ihren bösartigen Androiden plündernd über die Inseln zieht. Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen Technik-Freaks aus Rococo, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Pläne der gemeinen Störenfriede zu durchkreuzen.

In den spannenden Abenteuern steuert Ihr Euren Helden aus der Vogelperspektive. Kommt es zum Kampf, stellt sich nicht Euer Held zum Duell, sondern schickt seine Roboter vor, die Ihr im heimischen Keller zusammenbastelt und aufrüstet. In Eurem Labor könnt Ihr außerdem gefundene Waffen, Rüstungen und Gegenstände zusammenflicken, um daraus einen neuen Gegenstand zu schaffen. Benötigt Ihr z.B. eine Streitaxt, kombiniert Ihr einfach Hammer und Schwert. Lötet zwei Äxte zusammen und Ihr erhaltet gar eine Axt der Stufe 2. Durch Euer handwerkliches Geschick seid Ihr im Gegensatz zu anderen Rollenspielhelden nicht mehr auf Kaufmannsläden und Schatztruhen angewiesen. In kniffligen Situationen funkt Ihr Eure Freundin Nagisa an, die Euch mit Tips weiterhilft oder bis zu drei Spielstände speichert. Im Gegensatz zum außergewöhnlichen Waffensystem gestaltet sich der sonstige Spielablauf nicht besonders originell: Ihr sammelt haufenweise Gegenstände und Informationen, vertreibt Monster-Horden und löst simpel strukturierte "Von A nach B"-Puzzles.

Trotz des altbackenen Rollenspiel-Ablaufs macht "Robotrek" Spaß: Die putzigen Animationen Eures Helden, wenn Ihr zum Beispiel ins Feuer langt und er hitzig auf der Stelle umherhüpft, lockern das Spielgeschehen auf und zaubern Euch einige Schmunzler auf die Lippen. Die fleißige Bastelarbeit fördert immer besser Waffen zu Tage. Stimmungsvolle Geigenklänge und witzige Soundeffekte untermalen das futuristische Ambiente. Wer es satt hat, mit Holzschwert und Pfannendeckel durch mittelalterliche Fantasy-Ländereien zu irren, findet auf der Inselwelt von "Robotrek" eine hochtechnisierte Abwechslung. *oe*

Testmuster von Zapp Games, Mainz, Tel.: 06131/230492

Siegt Ihr innerhalb einer bestimmten Zeit, gibt's Bonus-Erfahrungspunkte.

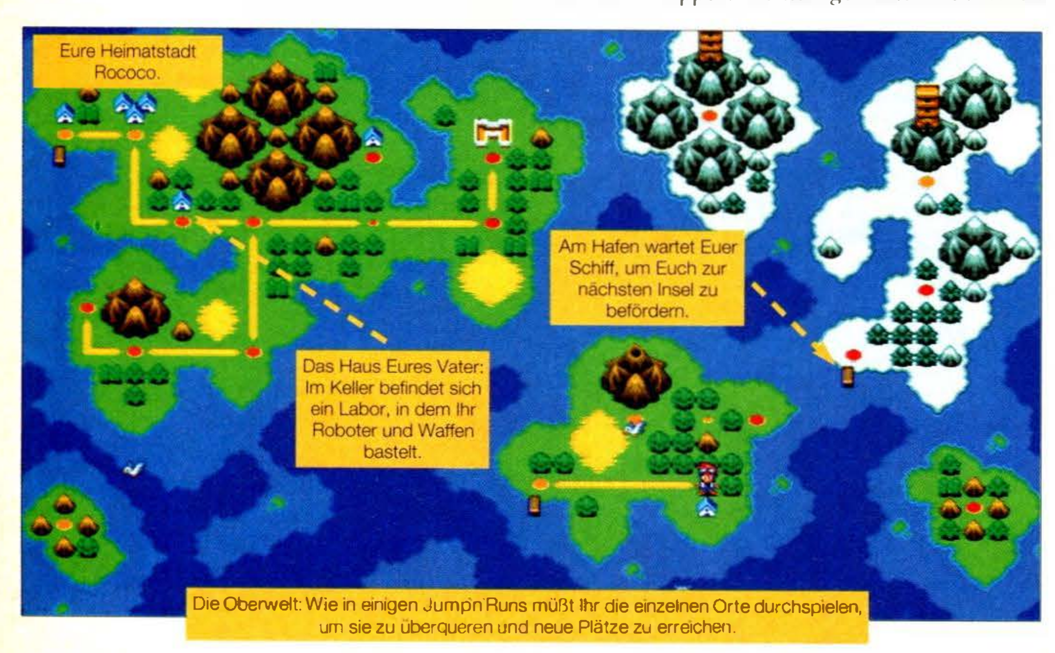


Die Bewohner von Quintenix halten viele Ratschläge für Euch bereit.


Per Icon-Leiste klickt Ihr Euch durch die übersichtlichen Menüs.


Die Eigenschaftspunkte verteilt Ihr unter Euren Blechkumpanen.


Im heimischen Bastel-Keller lötet Ihr Euch Roboter, Waffen und andere hilfreiche Gegenstände zusammen.



Die Oberwelt: Wie in einigen Jump'n'Runs müßt Ihr die einzelnen Orte durchspielen, um sie zu überqueren und neue Plätze zu erreichen.




| | |
|---|---|
| SYSTEM | SUPER NES |
| HERSTELLER | ENIX |
| SCHUTZ | 60HZ-ABFRAGE |
| BRD-RELEASE | NICHT GEPLANT |
| SPIELSPASS | 77% |

# 32-Bit-Erweiterung für Mega Drive

*Sega feiert den Aufstieg in die 32-Bit-Liga und präsentiert den 32X-Adapter fürs Mega Drive. Spektakuläre 3D-Spiele sollen Euch die 400-Mark-Erweiterung schmackhaft machen.*




"Shadow of Atlantis" soll spätestens Mitte nächsten Jahres erscheinen (auf 32X & Mega-CD)

Ein künstliches Gitter gibt Aufschluß über Gefälle und Steigungen des Grüns

"Golf Magazin's 36 Greatest Holes" sollte im Februar fertig sein

Übersichtliche Icons erleichtern das Zurechtfinden im Menü-Dschungel

Alle Golf-Bilder stammen von einer 70-Prozent-Version. Das fertige Spiel könnte noch etwas schicker aussehen.

***Am 22. November wurde in Japan Sega's Saturn ausgeliefert. Die brandneue CD-Konsole birgt zwar dieselben RISC-Chips von Hitachi, ist aber mit weiteren Highend-Prozessoren ausgerüstet. Leistungstechnisch übertrifft sie das 32X um das Vielfache – leider ist sie trotz zusätzlichem Modulschacht nicht abwärtskompatibel. In der nächsten Ausgabe nehmen wir den rund 1100 Mark teuren Saturn genauestens unter die Lupe.***

Mit ähnlich präzisem Timing, mit dem Nintendo ihren Weihnachtsknüller „Donkey Kong Country" auslieferte, veröffentlicht Sega in Europa und den USA den 32X-Adapter für das Mega Drive. Die Bezeichnung „32X" deutet bereits auf das Innenleben des Hardware-Zusatzes hin: In dem rundlich geschwungenen Gehäuse, das problemlos in die Modulschächte von Mega Drive 1 und 2 paßt, schlummern zwei 32-Bit-**RISC-Chips** von Hitachi. Zusammen mit den restlichen Innereien (siehe Kasten "Technische Daten") sorgt insbesondere dieses Power-Duo dafür, daß wir spektakuläre Polygon-Spiele erleben. Die Prozessor-Leistung des 32X übersteigt bei weitem die von

Der Battlemech läßt von der örtlichen Infrastruktur nicht mehr viel übrig

Bei "Metal Head" könnt Ihr aus verschiedenen Perspektiven wählen (Bilder links, oben und rechts). Außerdem wird der Roboter im Spiel aufgerüstet (Bild rechts unten).

## IMPORT INSIDE

**Angesichts des Preisunterschiedes von knapp 100 Mark werden einige mit dem Kauf des amerikanischen 32X-Adapters liebäugeln. Die unverbindliche Preisempfehlung in den USA beträgt knapp 160 Dollar, also etwa 270 Mark. Sega hat jedoch vorgesorgt und die Kompatibilität auf ein Minimum reduziert: Einerseits fragt der Adapter ab, auf welchem Mega Drive er sitzt (50/60Hz-Schutz). Besitzt Ihr ein ganz offizielles deutsches (oder europäisches) Mega Drive, müßt Ihr Euch die PAL-Version des 32X kaufen. Darüber hinaus überprüfen auch die Module, welcher Adapter unter ihnen steckt. Europäische 32X-Cartridges laufen nicht auf US-Adaptern und umgekehrt.**

Segas eigenem SVP-Chip („Virtua Racing") und Nintendos Super-FX-Chip („Stunt Race FX", „Star Wing").

So wundert es nicht, daß alle drei lieferbaren Titel auf schneller 3D-Grafik basieren. „Virtua Racing Deluxe" und „Star Wars", sowie die Umsetzung des indizierten PC-Spiels „Doom" übertreffen grafisch alles, was wir bislang an 3D-Titeln auf 16-Bit-Konsolen gesehen haben – zumal bis zu 32.768 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm sein dürfen.

Die Hardware-Power hat jedoch ihren Preis: Der 32X-Adapter schlägt mit knapp 400 Mark zu Buche. Für die Kombination Mega Drive, Mega CD und 32X müßt Ihr also gut 1000 Mark hinblättern. Ob sich diese Ausgabe lohnt, entscheiden natürlich die Spiele. Leider ist die Modul-Palette zum Start nicht gerade glücklich zusammengestellt: Obwohl durch die Bank spielerisch hochwertig, treffen die Titel nicht bei allen Fans ins Schwarze. „Doom" ist aufgrund der Indizierung des PC-Originals in Deutschland nicht offiziell erhältlich und Befürworter von „Virtua Racing" haben unter Umständen schon die 200 Mark teure 16-Bit-Version zuhause. Die Liste mit den angekündigten Spielen läßt jedoch hoffen: Sega selbst bastelt an gut einem Dutzend vielversprechender Module und CDs, wichtige Fremdanbieter wie Core Design und Acclaim werden 32X-Updates bekannter 16-Bit-Hits auf den Markt bringen (eine Tabelle mit den angekündigten Spielen haben wir anläßlich des CES-Reports in der MANIAC 8/94 veröffentlicht).

Von den Qualitäten der Action-Simulation „Metal Head", für März '95 im Visier, konnten wir uns schon vorab überzeugen. An Bord eines Battlemech-Kampfroboters stampft Ihr durch dreidimensionale Häuserschluchten und jagt feindliche Einheiten in die Luft. Dafür stehen unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung. Am wirkungsvollsten ist der „Missile Launcher" – meist genügt ein Treffer, um einen vorlauten Feind zum Schweigen zu bringen. Hat man den Munitionsvorrat des wirkungsvolleren Equippments aufgebraucht, ist man gezwungen, auf das altgediente Maschinengewehr zurückzugreifen. Dieses bietet zwar Munition in Hülle und Fülle, ist aber weniger effektiv. Im Spiel könnt Ihr zwischen vier Sichtperspektiven umschalten. Auf Wunsch seht Ihr das Kampfgeschehen aus dem Cockpit, das entweder im Kopf des Roboters oder in dessen Torso liegt, wo Ihr über Euch die Arme der Maschine erblickt. Wollt Ihr das Polygon-Gemetzel aus dem Blickwinkel eines Beobachters ansehen, schaltet Ihr einfach zur Außenperspektive. Die vierte Einstellung läßt Euch von hinten direkt auf Schultern und Kopf des Mechs sehen.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

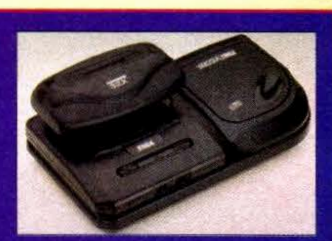
### TECHNISCHE DATEN

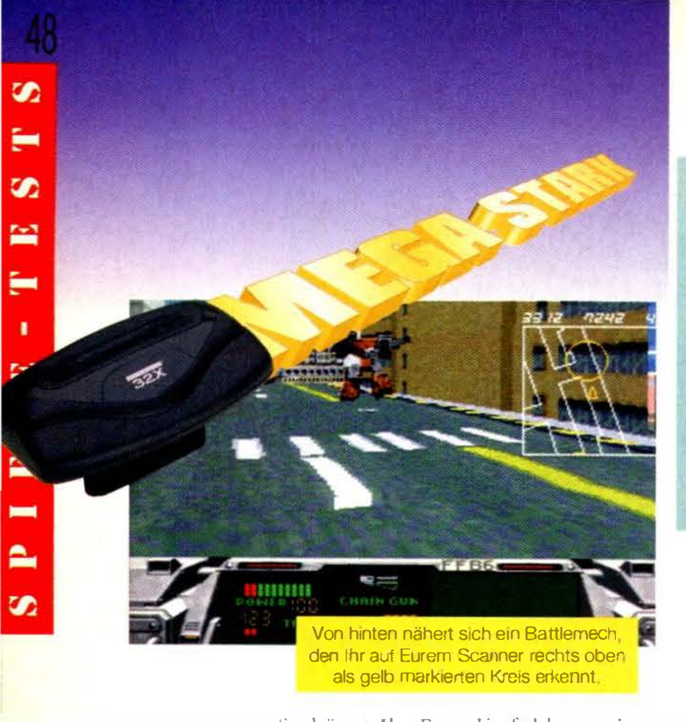
| | |
|---|---|
| **Prozessoren:** | 2x Hitachi 32-Bit-RISC (Taktfrequenz 23 MHz) VDP-Videoprozessor |
| **RAM-Speicher:** | 4 MBit |
| **Farbpalette:** | 32.768 |
| **Sound:** | DSP-Chip (digitaler Soundchip) |
| **Zirka-Preis:** | 400 Mark |
| **Lieferumfang:** | 32X-Adapter, Netzteil, Verbindungskabel zum Mega Drive, Antennenkabel |

***Diese Firmen unterstützen das 32X:*** *Acclaim • Accolade • Activision • American Softworks • American Technos • Atlus • Capcom • Core Design • Crystal Dynamics • Digital Pictures • Domark • Fox Interactive • Gametek • Hi-Tech • Interplay • JVC • Konami • Playmates • Rocket Science • Software Toolworks • Sunsoft • Takara • Time Warner • Vic Tokai • Virgin*

## 32X UND MEGA CD

**Das Triumphirat Mega Drive, Mega CD und 32X-Adapter arbeitet nicht nur problemlos zusammen, es ist sogar erwünscht. Neben den Modulen, die wir in dieser Ausgabe testen oder ankündigen, werden 1995 etliche Mega-CD-Spiele erscheinen, die die Chips im 32X-Adapter unterstützen. Allein Sega hat eine Handvoll Titel in Arbeit, auch Live-Video-Pionier Digital Pictures stellt entsprechende Discs vor. Während einige CD-Spiele als exklusive 32X-Programme erscheinen, werden auch Doppelpacks angeboten. So schlummern in der „Fahrenheit"-Packung (links) zwei Versionen: Eine für das altbekannte Mega Drive, die andere unterstützt das 32X und bietet insbesondere eine farbenfrohere Optik.**





Von hinten nähert sich ein Battlemech, den Ihr auf Eurem Scanner rechts oben als gelb markierten Kreis erkennt.

***Stolze Besitzer eines Multi-Mega müssen nicht bangen. Auch wenn Sega offizie die Kompatibilität verschweigt, arbeitet das 32X problemlos mit dem schnuckligen Allrounder zusammen. 1995 dürfte übrigens ein neues Mega Drive erscheinen, das die 32X-Hardware bereits im "normalen" Gehäuse birgt. Erscheinungsdatum und Preis stehen noch nicht fest.***

So könnt Ihr Euer Umfeld aus einer „Star Wing"-ähnlichen Perspektive betrachten. Um im Kampfgetümmel nicht die Übersicht zu verlieren, bietet „Metal Head" eine Übersichtskarte in der oberen rechten Bildschirmecke, den Scanner des Kampfkolosses. Hier wird nicht nur die Umgebung, sondern auch ein nahender Feind angezeigt – schließlich strahlen die Reaktoren der Robotgiganten eine immense Hitze ab. Kommt es zum Sichtkontakt, feuert Euer Gegenüber bereits aus allen Rohren. In der Regel handelt es sich dabei um einen anderen Mech. Häufig begegnet Ihr aber auch Panzerfahrzeugen und Jeeps. Habt Ihr eine ganz besonders heikle Mission erwischt, stürzen sich tieffliegende Jagdbomber auf Euch und lassen einen Bombenhagel nach dem anderen auf die Straße regnen.

Sämtliche Objekte im Spiel sind mit Texturen belegte Polygon-Geschöpfe und präsentieren sich grafisch sehr eindrucksvoll. Die 3D-Landschaft ist detailliert, zoomt und rotiert absolut stufenlos. Wird Euch die nächste Mission erläutert, seht Ihr das Digi-Gesicht Eures Auftraggebers. An dieser Stelle könnt Ihr den Mech im Hangar überholen und aufrüsten lassen – falls Ihr über ausreichende Finanzreserven verfügt. Derart gestärkt, wartet bereits die nächste Mission, die Euch neben Straßenschlachten auch in Gefechte in riesigen Hallenkomplexen verwickelt.

Jenseits von Action und Gewalt ist „Golf Magazine's 36 Great Holes" angesiedelt. Spielerisch wandelt die Golfsimulation auf bewährten Pfaden, die Grafik ist jedoch farbenprächtig und erfreulich detailliert. Golf-Pro Fred Couples präsentiert 36 ausgesuchte Löcher von den schönsten Golfplätzen der Welt. Fünf Spielmodi (u.a. mit Skins-, Medal- und Tournament-Modus) stehen zur Wahl. Mehr darüber erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. *mg/rb*

Entwickler: Id Software

# Doom



Der Nightmare-Level ist in das 32X-"Doom" schon eingebaut. Rechts unten seht Ihr die zoomende & begehbare Karte.

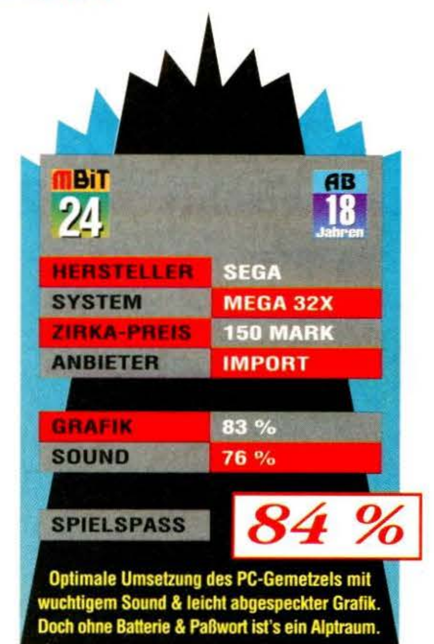
Sega geht auf's Ganze: Um Euch vom 32-Bit-Vorteil zu überzeugen, liefert der Hersteller eine Umsetzung des PC-Schockers "Doom" gleichzeitig mit dem 32X aus. Da Videospieler mittlerweile allerhand gewöhnt sind, wurden sämtliche Monstertypen (Zombies, fliegende Totenschädel und biomechanische Mutanten) sowie Waffen (Kettensäge, Raketenwerfer und Co.) ohne Selbstzensur übernommen: Blutigen Nächten mit dem Mega Drive steht nun nichts mehr im Wege.

Nur mit einer Automatik in der Hand werdet Ihr in eine Alptraumwelt der düsteren Gewölbe und verwinkelten Tunnelsysteme ausgesetzt. Von der Ferne hört Ihr bereits die Monster brüllen – hunderte von Chaos-Kreaturen haben die Jagd auf Euch eröffnet. Stattet Euch mit den herumliegenden Waffen aus und lernt mit Plasma-Kanone, Kettensäge und dem selbstmörderischen Raketenwerfer umzugehen. Besonders dicke Munitionslager und Arzneimittel-Depots findet Ihr hinter Geheimwänden und verschlossenen Türen. Haltet also auch nach Schaltern und Schlüsseln Ausschau.

**SCHLACHTFEST** • Kleinerer Bildauschnitt, etwas gröbere Grafik – damit hat sich's schon mit den optischen Unterschieden zur indizierten PC-Version. "Doom" auf dem 32X ist eine Umsetzung, wie man sie sich nicht besser wünschen kann: Die Monster brüllen in 3D, die Hallen und Treppenfluchten zoomen flüssig an Euch vorbei, Eure Waffen spucken Tod und Verderben. Am gemeinen Aufbau der Levels und der Verteilung und "Intelligenz" der Monster hat sich nichts verändert – das brutalste und spannendste Computerspiel der Welt wird nun auch die Sega-Fans um ihre Ruhe bringen. Doch in einer Beziehung hat Sega gepatzt: Weder Batterie, noch Paßwort wurden auf Modul gebannt – das macht ein Durchspielen nahezu unmöglich und senkt den taktischen Wert des Katakomben-Gemetzels. "Genießt" Euer "Doom" in kleinen Häppchen – solange Ihr noch könnt!


Pack die Kettensäge ein: Gegen bestimmte Monstertypen sind munitionssparende Methoden am effektivsten.


Virtuelle Hölle: Im Gegensatz zu "Alien vs Predator" ist die Architektur von "Doom" trickreich, vielfältig und verwinkelt.



Entwickler: Sega, Japan

# Virtua Racing Deluxe




Die Vogelperspektive ist zwar der übersichtlichste, aber nicht der spektakulärste Sichtwinkel.

Im Gegensatz zum Arcade-Original bietet "Virtua Racing Deluxe" zwei zusätzliche Strecken (im Bild: Sandpark).




Split-Screen im Zwei-Spieler-Modus. Natürlich dürfen beide Fahrer individuell die Wunsch-Perspektive einstellen.

*Der SVP-Chip (Sega Virtua Prozessor) wurde eigens für die "Virtua Racing"-Umsetzung gebaut und war Segas Antwort auf Nintendos Super-FX-Chip, der in "Star Wing" debütierte und vor kurzem in "Stunt Race FX" und "Vortex" in Erscheinung trat. Allerdings konnte der SVP-Chip die Farbpalette des Mega Drives nicht aufwerten. Dementsprechend war die Polygon-Grafik zwar superschnell, konnte aber nur auf 16 Farben zurückgreifen. Gerade in diesem Punkt sticht die "Deluxe"-Version das 16-Bit-Vorbild aus.*

Kaum ein halbes Jahr ist es her, als Sega die Mega-Drive-Besitzer mit dem ersten und bislang einzigen Spielemodul mit **SVP-Chip** beglückte: "Virtua Racing" verblüffte mit rasanter Polygon-Grafik und beinahe Arcade-identischem Spielspaß. Zur Einführung des 32X gibt's nun eine aufgepeppte Version, die ihr Spielhallen-Vorbild an Features sogar überflügelt.

Bislang mußten wir uns mit drei unterschiedlichen Strecken zufriedengeben. "Virtua Racing Deluxe" bietet zwei zusätzliche Rennpisten. Während "Sandpark" eine Wüstenlandschaft mit Asphalt-Oasen auf den Bildschirm zaubert, lädt Euch "Highland" zur Fahrt durch saftig grüne Wälder ein. Außerdem stehen neben dem Formel-1-Wagen zwei weitere Boliden zur Wahl: ein etwas langsamerer Stockcar und ein superschneller Prototyp-Flitzer. Die Spielmechanik hat sich dafür nicht geändert. Auf Knopfdruck wechselt die Perspektive (vier Sichtwinkel stehen zur Wahl), das Zeitlimit sitzt Euch im Nacken und die Mitfahrer verhalten sich selten kollegial. Die Feuerknöpfe verwalten Gas- und Bremspedal. Karambolagen und Überschläge kosten lediglich Zeit, fügen dem Auto aber keine langfristigen Schäden zu.



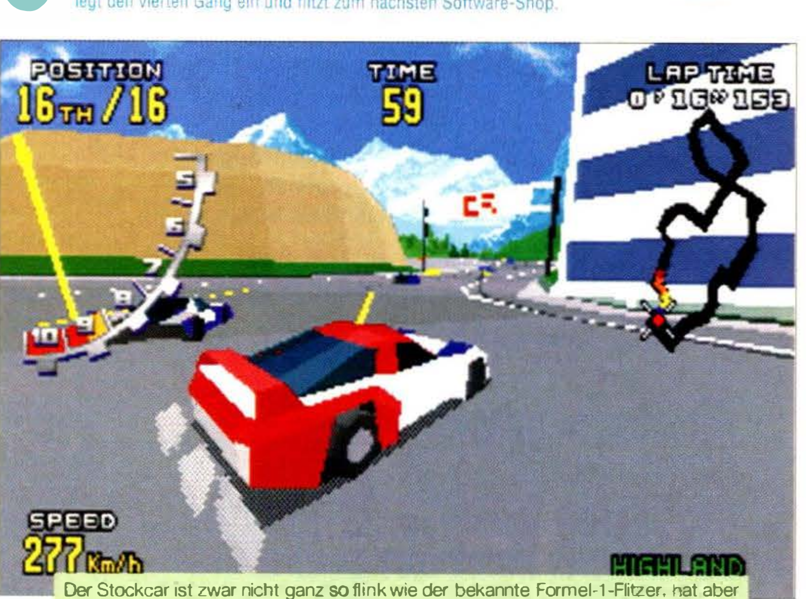







"Virtua Racing Deluxe" lockt mit der schnellsten und farbenprächtigsten Polygon-Optik, die man bislang zuhause erleben konnte.

**NEED FOR SPEED** • Eine bessere Heimversion von "Virtua Racing" kann ich mir kaum vorstellen: Jetzt fehlen nur noch Lenkrad und Hydraulik, um das Arcade-Feeling identisch in die heimische Wohnstube zu übertragen. Wer auf rasante Polygon-Rennspiele steht, erhält mit "Virtua Racing Deluxe" das aktuelle Non-Plus-Ultra für zuhause. Exzellente Spielbarkeit, neue Autos und mehr Strecken sind die 150 Mark auf jeden Fall wert – Wenn, ja wenn man sich nicht vor kurzem die tolle, aber teure Mega-Drive-Version gekauft hat. Die Verbesserungen sind zwar allesamt erfreulich, aber nochmal 150 Mark für ein größtenteils identisches Spiel auszugeben, dürften wohl nur die Ober-Freaks übers Herz bringen. Hattet Ihr Euch jedoch in Verzicht geübt und fürs 32X ein paar Mark im Sparstrumpf gebunkert, dann legt den vierten Gang ein und flitzt zum nächsten Software-Shop.




Der Stockcar ist zwar nicht ganz so flink wie der bekannte Formel-1-Flitzer, hat aber eine dezent bessere Kurvenlage und ist für "Virtua Racing"-Einsteiger zu empfehlen.



Ab 26.01.95 im Kino

20th Century Fox größte Filmpremiere des Jahres

# Der Pagemaster

Als Richard Tyler wirst Du von einem heftigen Unwetter überrascht und suchst Unterschlupf in einer geheimnisvollen Bibliothek. Dort wirst Du durch Zauberkraft in eine Phantasiewelt voller Horror, Abenteuer und aufregender Erlebnisse transportiert. 13 Levels, die die "Grusel World", "Adventure World" und "Fantasy World" umfassen, fordern Dich zum Kampf gegen den "Herr der Bücher" heraus.













MIT VIELEN LEVELS UND EINDRUCKSVOLLEN MODE-7-FLUGSEQUENZEN

Entwickler: Sega, USA

# Star Wars Arcade

Imposanter Anblick: Während wir den Todesstern anfliegen, teilen uns Mitstreiter über Bildfunk den Stand der Dinge mit.

Feuer aus allen Rohren – Kamikazeanflug auf einen imperialen Sternenzerstörer.



Feinde wie dieser Tie-Bomber sind schnell an Euch vorübergezogen. Hier hilft nur ballern, was das Zeug hält!

***Der erste Teil der "Star Wars"-Trilogie lief 1977 im "Man's Chinese Theater" am weltberühmten "Hollywood Boulevard" an. Seit damals spielte die Trilogie samt Merchandising-Produkten über drei Milliarden US-Dollar ein. Um auf die angekündigten neuen Folgen einzustimmen, wird die Fangemeinde seit zwei Jahren verstärkt mit neuen Produkten überschüttet. Wann das Epos um die Vergangenheit von "Schnauf"-Vader erscheint, ist noch unklar.***



32X

Kein ein anderer Action-Film wurde in derart mannigfaltiger Form vermarktet wie "Star Wars", das Weltraum-Epos um den Skywalker-Clan. Obwohl der dritte und letzte Film schon mehr als zehn Jahre zurückliegt, stehen Videospiel-Umsetzungen hoch im Kurs. Erst kürzlich feierte Lucas Arts – die persönliche Spielefirma von "Star Wars"-Schöpfer George Lucas – einen phänomenalen Erfolg mit "Rebel Assault". War die Sega-CD-Umsetzung nur mäßig, startete Sega nun mit der Umsetzung des 93er-Automaten "Star Wars" in eine neugestaltete Laser-Schlacht. Anstatt auf CD abgelegten Feinden entgegenzufliegen, kämpft Ihr Euch durch eine Polygonen-Armada. Die Flugroute ist zwar nicht vollkommen frei, aber etwas flexibler als der "Rebel Assault"-Kurs. Auch hier liefert Ihr Euch auf dem Weg zum Todesstern heiße Gefechte mit imperialen Flottenverbänden. Zum Anvisieren eines Zieles oder dem Ausweichen einer gegnerischen Lasersalve dürft Ihr in jede Richtung abtauchen. Erwischt Ihr einen Gegner, verschwindet er in einem glühenden Vektoreninferno. Wird es Euch alleine zu brenzlig im All, kann ein Kumpel in den X-Wing miteinsteigen und Euch als Bordschütze zur Hand gehen. Außer den Levels des Automaten wartet die 32X-Version noch mit den "32X-Star-Wars-Leveln" auf – darunter beispielsweise ein Asteroidenfeld.

Szene aus dem "Silpheed"-ähnlichen Intro: Zwei X-Wing-Jäger verlassen den Stützpunkt.

**MACHTVOLL** • Glücklicherweise verließ sich Sega bei der neuesten Umsetzung des Stoffes nicht nur auf den verkaufsträchtigen Namen: Grafik und Sound erfüllen die Anforderungen an die 32-Bit-Technologie. Die detaillierte Polygonumgebung rauscht flott an Euch vorbei, während Ihr von John Williams Soundtrack bedröhnt werdet. Eure Kampfgefährten geben Euch mit klar verständlicher Sprachausgabe Tips, und das "Skywalker"-Thema im Vorspann klingt fast nach einer Audio-CD. Allein die schwerfällige Steuerung und der unsinnige Zwei-Spieler-Modus machen dem 32-Bit-Jedi das Leben schwer: Dank giftgrüner Färbung bemüht sich der Bordschütze vergeblich, sein Fadenkreuz im Vektoren-Getümmel im Auge zu behalten. Doch Fans drücken ein Auge zu: Das "Star Wars"-Flair hat's allemal – also auf den Helm und rein in den Y-Wing.




Full Speed ahead – mit donnernden Turbinen fegt Ihr über den Todesstern und erledigt feindliche Jäger und jede Menge Geschütztürme.



Jemand hat ihm gesagt, daß er aussieht wie eine Frau!




erhältlich für

Mega Drive & Mega CD









Produzent: Tomikazu Kinta • Regie & Design: Yoshinori Sasaki, Hideo Kojima, Mitsuhiro Togo, Tomiharu Kinoshita • Programmierung: Masahiko Saito, Hidenari Inamura • Sound: Konami Kukeiha Club

# Snatcher

Daß ich das noch erleben darf: Gut zwei Jahre nach meinem PC-Engine-Debüt läßt mich Konami nun auf das Mega CD los. Mein Name ist Gillian Seed, ich bin ein Top-Detektiv im Einsatz gegen die "Snatcher", biomechanische Killer, die von Menschen kaum zu unterscheiden sind. Obwohl ich eigentlich auf Action stehe (und ein paarmal mit der Knarre auf heranstürmende Feinde ballere), wird in diesem Grafik-Abenteuer eher meine Kombinationsgabe gefordert. Mir zur Verfügung steht eine Gruppe loyaler Kollegen, eine Computerdatenbank und allerhand High-Tech-Spielzeug. Mit "Metal Gear" habe ich außerdem einen mechanischen Sidekick, der manchmal nervt, mir bei meiner digitalen Ermittlungsarbeit aber gute Dienste leistet.



*Bis auf die 3D-Ballerszenen (für die amerikanische Spieler ihren Menacer herauskramen), wird "Snatcher über einen Parser gesteuert. Je nach Situation leuchten unter dem Bildfenster bestimmte Worte auf. Wählt Ihr z.B. "Move", fragt Euch das Text-Menü nach der Richtung, während Euch "Talk" verschiedene Konversationsbrocken in den Mund legt. Durch diese Benutzerführung könnt Ihr telefonieren, Gegenstände inspizieren oder mit Frauen flirten – vorausgesetzt, Ihr versteht etwas Englisch.*




Mein Kollegen (unten) sind korrekt, und auch mein Boß ist ein lockerer Typ – bestimmte Sachen kann er aber nicht ausstehen.

Der beste Mann meiner Abteilung stellte sich als kopflos heraus – oder sollte ich seinem Hilferuf nur etwas zu spät gefolgt sein?




Das bin ich mit meinem neuen Schlitten. Neben mir steht mein persönlicher Scout – ein kleines Wunder der Technik. Im Bild unten plaudere ich gerade mit meiner Frau über Bildtelefon – Schade, daß sich Jamie nicht mehr an mich erinnern kann.

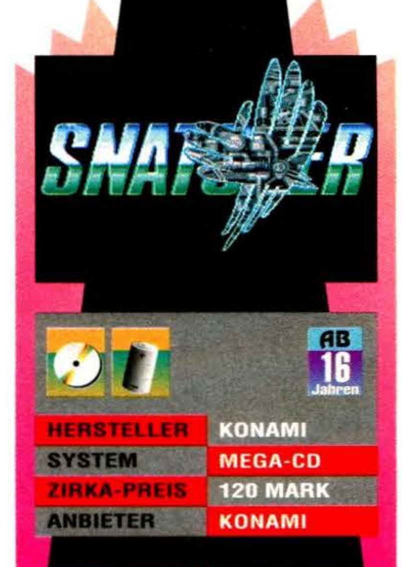


Was ist bloß mit meiner Frau los? Haben Ihre seltsamen Träume etwas mit den Snatchern zu tun?





Nächtliche Ermittlungen können ganz schön interessant sein – ich treffe einen Händler mit Osterinsel-Maske, Sparkster, die Contra-Brüder und eine tolle Tänzerin!




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | KONAMI |
| SYSTEM | MEGA-CD |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | KONAMI |
| GRAFIK | 70 % |
| SOUND | 76 % |
| SPIELSPASS | 83% |

Selbstironischer "Blade Runner"-Verschnitt mit schlauer Story, vielen Mädels und einem Spritzer Blut. Coole Musik und Sprachausgabe!

**CYBERFUN** • Ihr wollt ein Spiel, das nur aus Vorspännen im japanischen Zeichenstil besteht? Eine spannende, mal witzige und mal brutale Story? Viel Handlung und Kommunikation, aber nur wenig Action? Dann hat Konami recht getan, eines der besten CD-Spiele für die PC-Engine ins Englische zu übertragen. Selbst wenn Ihr noch nie ein Grafik-Abenteuer gespielt habt, werdet Ihr den Trip in eine Welt aus "Blade Runner"-Versatzstücken, Idol-Kitsch und Konami-Logos genießen. Die Benutzerführung bzw. der Parser ist zwar altertümlich, aber noch voll funktionstüchtig. Auch wenn Ihr Euren nächsten Schritt aus jeweils nur einer Handvoll Optionen auswählen könnt, lassen Euch die verzweigten Menü-Strukturen genügend Handlungsfreiraum. Die eingeflochtene Lovestory und zahlreiche Insider-Gags soften das Science-fiction-Drama etwas ab. Cool!

Entwickler: Micronet Co



# Revengers of Vengeance




In den Kampfszenen spielt sich Revengers of Vengeance wie ein gewöhnliches Prügelspiel mit schlechter Steuerung

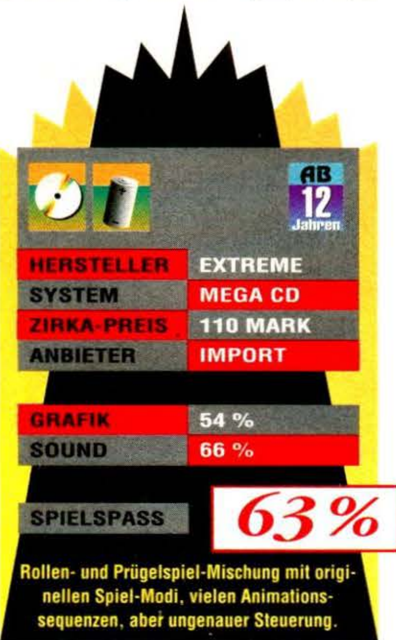
CD

Um den mächtigen Dämon "Venum" zu besiegen, müßt Ihr Euch mit seinen Schergen messen. Erst wenn Ihr Mutanten besiegt habt, seid Ihr fit für das finale Duell. Im Tournament-Modus schlagt Ihr Euch wie in einem normalen Prügelspiel, im Quest-Modus (kleines Bild) sammelt Ihr im Trainings-Center und im Kampf Erfahrungspunkte, kauft bessere Waffen und verbessert durch Erfahrungsstufen Eure Eigenschaften. Schließlich gibt es noch den Arena-Modus, in dem sich zwei Spieler ihre Helden aussuchen und deren Kampf-Eigenschaften programmieren. Im anschließenden Kampf steuert der Computer beide Krieger: Möge der bessere Programmierer gewinnen! Per Batterie könnt Ihr alle Helden und Spielstände speichern. Testmuster von Galaxy, Tel.: 089/7605151





**UNGEWÖHNLICH** • Das im Turnier-Modus schwache Spiel entpuppt sich unter "Arena" und "Quest" als sehr interessant: Erfahrungspunkte sammeln, in höhere Levels aufsteigen und Gold für das Trainingslager zu scheffeln, motiviert den Rollenspieler in mir. Der Programmier-Modus zieht auch Passiv-Schläger in seinen Bann: Wer kann die körperlichen Vorteile seines Helden durch geschickte Programmierung am besten ausnützen? Der aktive Kampf ist hingegen durch die ungenaue Steuerung sowie das chaotische Verhalten Eurer Gegner vermurkst. Knackige Musikstücke von CD und digitalisierte Kampfschreie bringen trotzdem Stimmung in die Schlägerei. Mit seinen zusätzlichen Varianten hat mich "Revengers of Vengeance" überrascht und erhält deshalb meine zweitfreundlichstes Gesicht.



AB 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | EXTREME |
| SYSTEM | MEGA CD |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| ANBIETER | IMPORT |
| GRAFIK | 54 % |
| SOUND | 66 % |
| SPIELSPASS | 63 % |

**Rollen- und Prügelspiel-Mischung mit originellen Spiel-Modi, vielen Animationssequenzen, aber ungenauer Steuerung.**

IT'S A MAN!AC

**Entwickler:** Rare, GB • **Produzent:** T. Stamper • **Design:** G. Mayles • **Programmierung:** C. Sutherland, B. Gunn, M. Wilson • **Grafik:** A. Smith, S. Mayles, K. Bayliss, M. Stevenson • **Sound:** D. Wise, E. Fischer

# Donkey Ko

SN

*Mittlerweile weiß es (fast) jeder: "Donkey Kong Country" wurde in England von Rare entwickelt – unter der Aufsicht von Nintendo USA. Rare war außerdem der erste Fremdhersteller, der ein Ultra-64-Entwicklungssystem erhielt und im November mit "Killer Instinct" (siehe Preview ab Seite 6) ein fantastisches Prügelspiel auf der Hardware-Basis des Ultra 64 vorstellte.*

Vorbei die Zeiten, als tapfere Jump'n'Run-Helden grundsätzlich Prinzessinnen retten mußten. In der aktuellen Kong-Ära geht's ausschließlich um Bananen, die tonnenweise in Donkey's Heimatdorf lagern. Eines Nachts steht Nachwuchs-Gorilla Diddy Kong vor seiner wichtigsten Bewährungsprobe: Er muß die Bananen-Vorräte des gesamten Dorfes bewachen. Insbesondere die Kremlings, eine Bande von gefräßigen Reptilien, haben es auf die Südfrüchte abgesehen. Und so passiert es, daß die Bösewichte Diddy überrumpeln, ihn in ein Faß sperren und mit den ganzen Bananen abzischen. Ziehvater Donkey sieht den Schlamassel, schnappt sich Diddy und macht sich schnurstracks auf die Suche nach Kremlings und Bananen.

"Donkey Kong Country" ist in sechs Bundesländer aufgeteilt, die jeweils ein knappes Dutzend Levels bergen. Ähnlich wie in "Super Mario World" müßt Ihr Euch den Weg erhüpfen – erst wenn Ihr einen Abschnitt geschafft habt, dürft Ihr die nächste Spielstufe betreten. Auf der Landkarte tauchen aber nicht nur Bananen-Verstecke der Kremlings auf, Verwandte von Donkey unterstützen das tierische Duo (siehe Kasten "Eine schreckliche nette Familie" auf der rechten Seite).

Auf der Suche nach den Bananen steuert Ihr zunächst Donkey. Schon bald seht Ihr jedoch ein Faß am Wegesrand liegen, das die Aufschrift "DK" trägt. Sobald Ihr es hochstemmt und gegen eine Wande donnert, gesellt sich Diddy dazu. Er kopiert alle Bewegungen, die Ihr Donkey via Joypad anweist. Wird Donkey von einem Feind berührt, springt Diddy in die Bresche und kämpft sich alleine voran – bis er auf ein weiteres "DK"-Faß stößt und seinerseits Donkey zum Leben erweckt. Außerdem dürft Ihr während des Spiels die Führung unter den Kongs wechseln. Dies kann insofern sinnvoll sein, da Diddy sein Sprungtalent besser austrainiert hat, aber Donkey etwas mehr Power hat. Wundert Euch übrigens nicht, wenn Ihr auf jede Menge unbeschriftete Fässer stoßt. Diese nehmt Ihr einfach in die Pfoten und schleudert sie auf Bösewichte oder gegen Wände, die oftmals Bonusszenarien verbergen.

Wie es sich für ein Nintendo-Hüpfspiel geziemt, werden Gegner normalerweise mit einem gezielten Sprung auf den Kopf erledigt. In Sachen Fortbewegung kommt den schon erwähnten Fässern

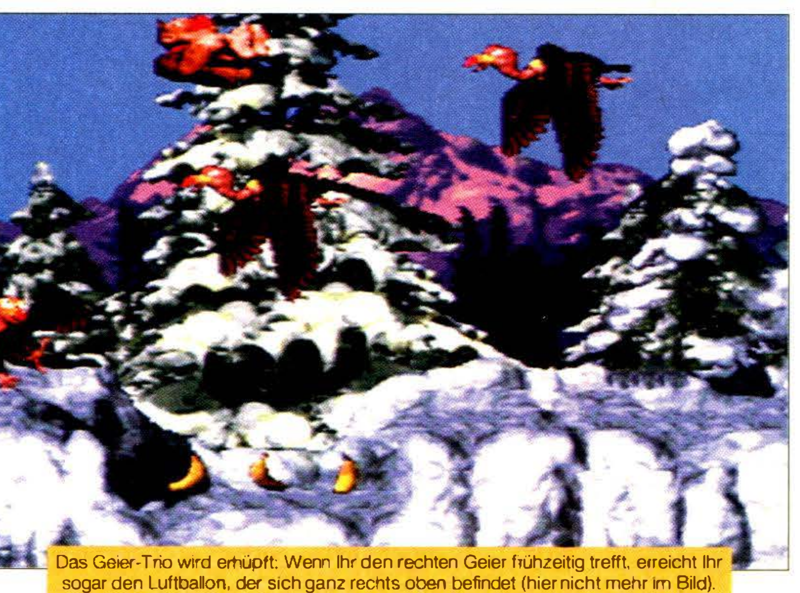
Rambi bietet bereitwillig seine Transport-Dienste an



Die furiose Loren-Fahrt erinnert an die Abenteuer von Indiana Jones

**KÖNIG DER AFFEN** • Daran gibt's nichts zu rütteln: "Donkey Kong Country" hat die coolsten, witzigsten und schönsten Hintergrundoptiken und Animationen, die je eine 16-Bit-Konsole hervorgebracht hat. Auch der Soundtrack, präzise auf die jeweiligen Bildschirm-Aktionen zurechtkomponiert, verdient kompromißloses Lob. Wen interessiert's dann eigentlich noch, daß Rare ein weiteres Wunder realisiert hat: Aus nur einer Handvoll Spielelementen wurde ein so fesselndes Jump'n'Run gezimmert, das alle Weihnachts-Konkurrenten in die Tasche steckt. Die Level-Designer lieferten brillante Arbeit - liebevoll und pixelgenau bis zum Gehtnichtmehr. Der einzige Kritikpunkt (und gleichzeitige Abwertung gegenüber den "Mario"-Spielen): Die Hundertschaft von Bonuskammern hat ihr Ziel verfehlt: Da dort spielerisch nichts Neues passiert, sind sie mir persönlich piep schnurz egal.





Das Geier-Trio wird erhüpft: Wenn Ihr den rechten Geier frühzeitig trefft, erreicht Ihr sogar den Luftballon, der sich ganz rechts oben befindet (hier nicht mehr im Bild).

## Unsere kleine Farm

Unterwegs schließen Donkey und Diddy Kong mit fünf Tieren innige Freundschaft. Unter Wasser offeriert Schwertfisch **Enguarde** seine Huckepack-Dienste, an der frischen Luft stehen Euch Nashorn **Rambi**, Frosch **Winky** und Vogel Strauß **Expresso** zur Seite. Die stämmigen Tierchen sind in Holzkisten gefangen, die Ihr mit etwas Weitblick, Aufmerksamkeit und Glück in vielen Levels findet. Oft ist es auch so, daß Ihr nur mit diesen Tieren in weitere Bonuskammern oder Geheimpassagen kommt.

Der einzige animalische Kumpel, auf dem Diddy und Donkey nicht reiten können, ist **Squawks**, der Papagei. Er treibt sich in finsteren Höhlen herum und leuchtet den beiden den Weg.



# ng Country

Der Endkampf mit dem dritten Obermotz: Sobald die Biene auftaucht, schleudert Ihr ein Faß auf ihren Körper. Danach wird sie rot vor Zorn und greift Euch etwa zehn Sekunden im Zick-Zack-Kurs an. Verfärbt sie sich wieder gelb, wiederholt Ihr die Prozedur.







eine weitere wichtige Bedeutung zu: Verkrümeln sich Donkey und Diddy in einem Kanonenfaß, werden sie entweder automatisch hinweggeschleudert oder legen via Knopfdruck die Abschußrichtung fest.

Um den Lebensvorrat aufzustocken, müßt Ihr nicht nur Bananen sammeln, Ihr könnt auch herumschwebende Luftballons mit Donkey's Grimasse auflesen oder die Buchstaben K, O, N und G einsacken. Wenn Ihr jetzt glaubt, daß sich Donkey und Diddy nur im Urwald mit den Kremlings auseinandersetzen, dann kennt Ihr "Donkey Kong Country" noch nicht besonders gut. Durch dichtes Schneegestöber, in glitschigen Kristall-Höhlen, unter Wasser und über Baumwipfel führen die Kremlings-Spuren. Dichter Nebel behindert Eure Sicht, verlassene Ruinen in ägyptischem Pharao-Outfit bergen Gefahren, und verlassene Fabriken erweisen sich als überaus baufällig.

Zum Thema Bonuslevel: Neben den "offiziellen" Levels könnt Ihr Unmengen von Bonusräumen entdecken. Allerdings passiert dort grafisch und spielerisch nichts Spektakuläres. In der Regel sammelt Ihr Zusatzleben oder füllt den Bananenvorrat auf. Richtig eigenständige, große Geheimlevels haben wir bislang nicht entdeckt. Dennoch fanden wir **interessante Abkürzungen**. Um "Donkey Kong Country" hundertprozentig zu lösen (wenn Ihr den Spielstand speichert, wird Eure Erfolgsquote in Prozenten angezeigt), müßt Ihr jeden noch so winzigen Extraraum finden – selbst wenn es dort nur einen Zehner-Pack Bananen gibt.

## Eine schrecklich nette Familie

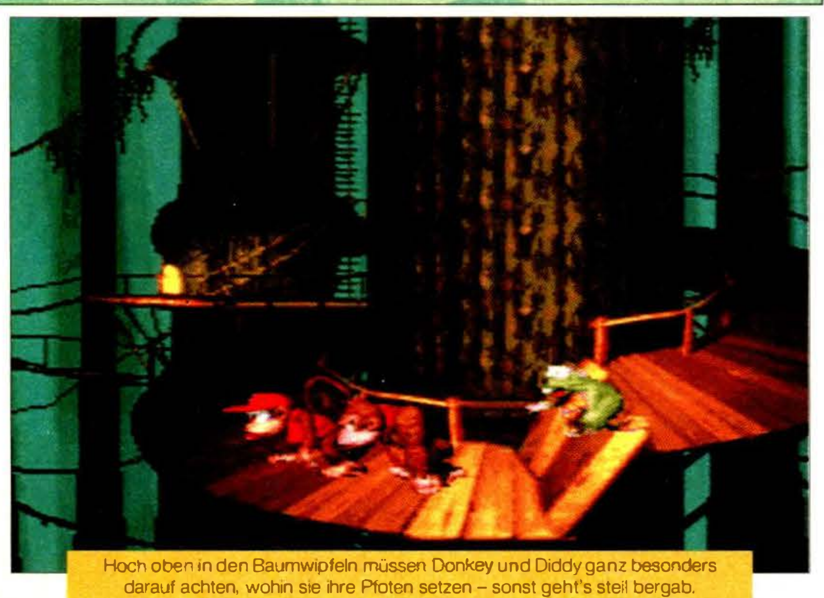
Donkey und Diddy kennt Ihr mittlerweile zur Genüge. Allerdings tummeln sich in "Donkey Kong Country" weitere Familienmitglieder. Donkey's Uropa **Cranky Kong**, seinerseits Jump'n'Run-geprüft als Spieleheld in den frühen achtziger Jahren, gibt weise Ratschläge und veräppelt seinen Enkel ein ums andere Mal. **Funky Kong** hält vom Arbeitsleben nicht allzu viel und surft als cooler Typ durch die Gegend. Treffen Donkey und Diddy auf den T-Shirt-Casanova, fliegt er das Dream-Team in seinem Flugzeug zu anderen Schauplätzen. Last but not least turtelt **Candy Kong** mit den Hauptdarstellern: Posiert die Schönheit auf dem Bildschirm, darf der Spielstand gespeichert werden.











Hoch oben in den Baumwipfeln müssen Donkey und Diddy ganz besonders darauf achten, wohin sie ihre Pfoten setzen – sonst geht's steil bergab.

*In der hammerharten Ruck-Zuck-Station gibt's eine prima Abkürzung: Sobald Ihr die Station betreten habt, geht Ihr durch die Pforte links wieder raus – und schon habt Ihr gut 70 Prozent des Levels übersprungen und seid fast am Ziel.*




32 BIT · AB 6 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | NINTENDO |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 150 MARK |
| ANBIETER | NINTENDO |
| GRAFIK | 95 % |
| SOUND | 82 % |
| SPIELSPASS | 88 % |

Man traut seinen Augen nicht: Spielerisch hochkarätiges Jump'n'Run mit sensationeller Grafik und perfektem Level-Design.




***zu Weihnachten machen wir Euch Feuer unter'm Hintern... Unser Weihnachtsmann hat die heißesten Spiele im Sack – ruft an, wenn Ihr sie haben wollt***




| | |
|---|---|
| Actraiser 2 dt. | 109,95 |
| Action Replay Pro 2 | 89,95 |
| Airborn Rangers us | 129,95 |
| Andre Agassi Tennis | 119,95 |
| Arcus Odyssey us. | Vorb. |
| Barkley Shut up & Jam | 139,95 |
| Battle Tank 2 dt | 124,95 |
| Beauty & Beast | 98,95 |
| Beavis and Butthead us | 139,95 |
| **Blackhawk** | **119,95** |
| Bomberman 2 | 115,95 |
| **Breath of Fire us.** | **129,95** |
| Brain Lord us. | 129,95 |
| Bubsy 2 | 129,95 |
| Choplifter III dt | 109,95 |
| Clayfighters Tournament | Vorb. |
| Clay Mates us. | 109,95 |
| Desert Fighter | 129,95 |
| Donkey Kong Country | 128,95 |
| Donkey Kong Country us | 139,95 |
| **Dragon Ball Z 3** | **129,95** |
| Earthworm Jim | 128,95 |
| Equinox | 79,95 |
| Excalibur | 119,95 |
| Eye of the Beholder us | 139,95 |
| F1 Pole Position 2 | Vorb. |
| **Fatal Fury Special jp.** | **129,95** |
| Fido Dido us. | 129,95 |
| Final Fight 2 jp. | 59,95 |
| Feivel d. Mauswanderer | 119,95 |
| **Final Fantasy III** | **139,95** |
| Indiana Jones | 128,95 |
| Inspector Gadget us. | 119,95 |
| Infrarot Joypad 2 Player | 99,95 |
| **Illusion of Gaia** | **138,95** |
| John Madden '95 | Vorb. |
| Jungle Book | 129,95 |
| Jurassie Park 2 | Vorb. |
| Legend dt. | 129,95 |
| Lord of the Rings us. | 123,95 |
| Lemmings II dt. | 119,95 |
| Lion King | 128,95 |
| Lufia us. | 135,95 |
| Magic Boy | 119,95 |
| Mario Andretti Racing | 139,95 |
| Marko's Magic Football | 139,95 |
| Maximum Carnage | 129,95 |
| Mega Man X | 79,95 |
| Mega Man Soccer us. | 129,95 |
| Metal Marines | 128,95 |
| Micro Machines | 109,95 |
| Might & Magic III us. | 144,95 |
| Mr. Nutz dt. | 79,95 |
| NBA Jam | 124,95 |
| NBA Live | 119,95 |
| NBA Showdown us. | 119,95 |
| Nigel Mansell Indycar | 119,95 |
| NHL '95 | Vorb. |
| Obitus us. | 139,95 |
| Prehistoric Man us. | 139,95 |
| Radical Rex us | 124,95 |
| Return of the Jedi | Vorb. |
| Rise of the Robots | 139,95 |
| Rock'n'Roll Racing | 109,95 |
| Operation Alien us. | 139,95 |
| Pirates of Dark Water dt | 109,95 |
| Pitfall | 119,95 |
| **R-Type III eur.** | **89,95** |
| Secret of Mana dt | 109,95 |
| **Samurai Shodown jp.** | **129,95** |
| Saturday Night Slam jp. | 89,95 |
| Shaq Fu | 115,95 |
| Smash Tennis | 109,95 |
| Speed Racer us | 119,95 |
| Speedy Gonzales us. | 129,95 |
| Star Trek Next Gen. us. | 139,95 |
| Star Wars 3 | Vorb. |
| Streetracer | Vorb. |
| Steel Talons us. | 99,95 |
| Stunt Race FX | 109,95 |
| **Super Bomberman 2 us.** | **119,95** |
| Super Bases Loaded 2 us. | 149,95 |
| Super Metroid dt. | 109,95 |
| Super Street Fighter 2 dt | 119,95 |
| Super Nova us. | 119,95 |
| Schlümpfe | 98,95 |
| Syndicate | 115,95 |
| Turn and Burn | 119,95 |
| Ultima – Ruins of Virt. | 139,95 |
| Ultimate Fighters us. | 129,95 |
| Undercover Cops us. | 129,95 |
| Untouchables us. | 134,95 |
| Virtual Bart us. | Vorb. |
| Wizardry 5 us. | 139,95 |
| World Heroes II us. | 139,95 |
| WWF Raw | 139,95 |
| 50/60 Hz Umbau | 39,95 |

**3DO**

| | |
|---|---|
| **Grundgerät NTSC** | **899,–** |
| **Grundgerät RGB** | **1099,–** |
| **Grundgerät PAL** | **948,–** |
| Demolition Man | Vorb. |
| Escape from Monster M. | 99,95 |
| FIFA Soccer | Vorb. |
| Guardian War | 129,95 |
| Mad Dog II | 119,95 |
| Mega Race | 129,95 |
| Microcosm | 109,95 |
| Out of this World | 79,95 |
| Rebel Assault | Vorb. |
| Rise of the Robots | Vorb. |
| Road Rash | 119,95 |
| Shadow | 119,95 |
| Shock Wave | 97,95 |
| Soccer Kid | 88,95 |
| Slayer | 129,95 |
| Star Control II | 99,95 |
| Street Fighter 2 | 129,95 |






**0746**

**TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 78**


Lion King



Samurai Shodown


Donkey Kong Country

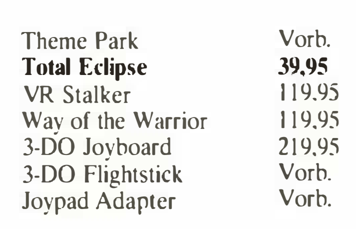


# X-MAS

*& ein frohes neues Jahr wünscht Euch Euer Team von*

# TRADELINK





| | |
|---|---|
| Theme Park | Vorb. |
| **Total Eclipse** | **39,95** |
| VR Stalker | 119.95 |
| Way of the Warrior | 119.95 |
| 3-DO Joyboard | 219.95 |
| 3-DO Flightstick | Vorb. |
| Joypad Adapter | Vorb. |

## SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| Grundgerät RGB inkl. Virtua Fighters | Vorb. |
| Control Pad | 79.90 |
| Virtua Stick | 109.90 |
| Wachai Connection | 159.95 |
| Power Memory | 149.90 |




| | |
|---|---|
| Grundgerät US | 339.95 |
| Grundgerät DT | 375.95 |
| Virtua Racing Deluxe | Vorb. |
| Star Wars Arcade | Vorb. |

## SONY PSX

lieferbar ab Anfang Dezember
Vorbestellung empfohlen!

## NEO-GEO CD

| | |
|---|---|
| King of Fighters | 124.95 |
| World Heroes Jet 2 | 135.95 |




| | |
|---|---|
| inkl. Cybermorph | 544.95 |
| Club Drive | Vorb. |
| Bubsy | Vorb. |
| Raiden | 99.95 |
| Crescent Galaxy | 99.95 |
| Dino Dudes | 99.95 |
| Dragon | Vorb. |
| Alien vs. Predator | 149.95 |
| Chequered Flag II | Vorb. |
| Tiny Toons | Vorb. |
| Zool | Vorb. |
| Tempest 2000 | 109.95 |
| Joypad | 59.95 |

**Wir haben die neusten Games!**

| | |
|---|---|
| **Super Game Boy** | **89,95** |







| | |
|---|---|
| Beavis and Butthead | 109,95 |
| Earthworm Jim | 129.95 |
| FIFA Soccer 95 | 99.95 |
| John Madden 95 | 109.95 |
| NBA Live | 109.95 |
| NHL Hockey 95 | 99.95 |
| Radical Rex us | Vorb. |
| Rock'n'Roll Racing | Vorb. |
| Shaq Fu | 109,95 |
| Sonic & Knuckles | 109,95 |
| Urban Strike | 99.95 |

**Ruft an: 07461-79001**
**Mo.-Fr. 10 - 19 Uhr**

NEU

**Bestellannahme für Österreich: 02165/66243**

**Ankauf von gebr. Modulen**
**Ratenkauf möglich**

Preisliste vom 19.11.94

Irrtümer. Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module. us. = amerikamsche Module. jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen. defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich. lieferbar ab Dez. 94/Jan. 95. Inh. Alexander Sprung.



**Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)**

Preise können abweichen

**FUNTRONIXX**
**BAYREUTH**
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 513400

**FUNTRONIXX**
**KASSEL**
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

**FUNTRONIXX**
**HERFORD**
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

**GAMESTORE**
**ESSEN**
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

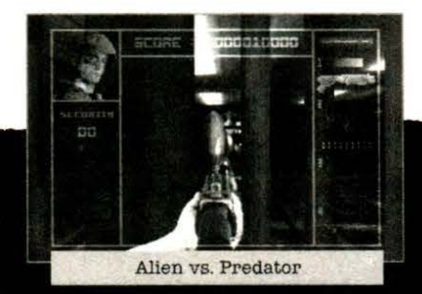
**GAMESTORE**
**DÜSSELDORF**
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

# 1 - 79001

**32 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003**


FIFA Soccer 3DO


Super Return of the Jedi


Alien vs. Predator

Design: Brian Moriarty • Art Direction: Ron Cobb

# Loadstar

CD

Tully Bodyne ist Fernfahrer, Weltraum-Schmuggler und der erste Held des neuen Softwarehauses Rocket Science. Das schlechtrasierte Rauhbein (vom Schauspieler Barry Primus dargestellt) bugsiert seinen schwergepanzerten Transporter "Loadstar" durch das Schachtgewirr einer futuristischen Industrie-Metropole – und an seiner Antriebsdüse hängen alle Bullen der Galaxis.

Der Held, seine Sympathisanten und Gegenspieler werden von Schauspielern dargestellt, während alle Gebäude und Vehikel am Computer modelliert und gerendert wurden. Um die Interactive-Movie-typischen Ladezeiten zu minimieren, haben die Programmierer von Rocket Science ein neues Kompressionsverfahren ausgetüftelt. Film- und Spielsequenzen gehen bei "Loadstar" nahtlos ineinander über und werden durch Sprachausgabe (Funkfeuer und hilfreiche Einwürfe des Bordcomputers) unterlegt.

Der Intro-Film stellt Euch die Protagonisten vor, klärt das Missionsziel und schickt Euch mit brisanter Fracht auf die Reise. Auch später sorgen Video-Einspielungen für überraschende Wendungen und aufheiternde Gags.

Sitzt Ihr hinter dem Steuer der Loadstar, rast die Strecke dreidimensional auf Euch zu. Gegen die angreifenden Jagdflieger der Gesetzeshüter verteidigt Ihr Euch mit dem Bordlaser oder fangt die Salven mit einem Defensiv-Fadenkreuz ab. Während die Panzerung der Loadstar einige Schüsse verkraftet, bedeutet die frontale Kollision mit einem entgegenkommenden Fahrzeug das Aus. Nehmt rechtzeitig die richtige Abzweigung oder versucht die Verkehrsteilnehmer aus dem Weg zu hupen. Durch fünf Levels müßt Ihr die Loadstar vor Crashs und Feindfeuer beschützen. Während das Fadenkreuz frei beweglich ist, haben Steuerversuche nur vor einer Abzweigung Sinn. Orientiert Euch an der Umgebung oder mit Hilfe einer Radaranzeige, um das jeweilige Missionsziel zu erreichen.





Auch wenn Ihr den ersten Level mit heiler Karrosserie übersteht, bleibt Euch keine Verschnaufpause. Die Polizei-Flotte (rechts) wartet am Checkpoint und jagt Euch in den zweiten Abschnitt.

It's Showtime: In einer der zahlreichen Einspielungen lernt Ihr auch den freundlichen Sheriff der Zukunftssiedlung kennen.





*Um die Brisanz Eurer Mission zu unterstreichen, haben die "Loadstar"-Designer spektakuläre Sterbesequenzen auf CD gepackt. Bis Ihr den finalen Ankunftsort erreicht, werdet Ihr aus der Bahn geworfen, verbrannt und atomisiert. Die drei Bilder oben geben Euch einen Vorgeschmack auf den Arbeitsalltag als galaktischer Fernfahrer.*

**PROFESSIONELL•** Rocket Science hat das Versprechen "CD-Spiele ohne Ladezeiten" gehalten: Obwohl die Science-fiction-Kulisse und alle Video-Intermezzi von CD geladen werden, legt Tully bis zum Game Over keine Wartepause ein. Gratulation an die Programmierer, die sogar Abzweigungen realisierten: Im Gegensatz zu technisch ähnlichen Spielen wie "Microcosm" könnt Ihr Euch verhältnismäßig frei bewegen und habt kaum das Gefühl, in einer linearen Handlung gefangen zu sein. So stark wie die Technik und die audiovisuelle Präsentation ist das Spielprinzip jedoch nicht. Lägen nicht witzige Video-Einspielungen auf Eurem Weg, würde Euch der Frust spätestens nach dem ersten Checkpoint einholen. Das Marathon-Geballere mit mickrigem Fadenkreuz ist spielerisch nicht zukunftsweisend und nur in Verbindung mit Luxus-Soundtrack und ausgefeilter Dramaturgie motivierend.




Rechts oder links? Entscheidet Euch nicht zu spät, sonst rauscht die Loadstar ins Game Over. Nur wer neben Reflexen auch Orientierungssinn mitbringt, hat eine Chance, das Ziel zu erreichen.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ROCKET SCIENCE |
| SYSTEM | MEGA-CD |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| ANBIETER | BMG |
| GRAFIK | 70 % |
| SOUND | 69 % |
| SPIELSPASS | 66 % |

Interactive Movie in technischer Vollendung, mit spielerischen Schwächen und höllischem Schwierigkeitsgrad.

Entwickler: Westwood Studios, USA

# The Lion

*Aladdin setzte auf dem Gebiet des Zeichentrickfilms neue Maßstäbe. Kaum haben sich die Fans seelisch auf den nächsten Hammer vorbereitet, kommt er auch schon ins Kino: "The Lion King" ist bereits vor seinem Europastart der erfolgreichste Zeichentrickfilm aller Zeiten.*

MD SN

"Überall dort, wo die Sonne hinscheint, da ist unser Königreich." sprach der Löwenkönig zu seinem Sohn Simba. Ein ruhiges Alter, eine sichere Zukunft für Junior – welcher Löwendaddy wünscht sich das nicht? Doch das Leben in der Wildnis ist hart, das mußten nicht nur Mowgli und Tarzan, sondern auch der kleine Löwenprinz Simba erfahren. Als sein Vater ums Leben kommt, wird er zum König – einem sehr jungen und unerfahrenen allerdings. Dies kommt seinem Onkel Scar gerade recht, denn der finstere Geselle hat es schon lange auf den Thron abgesehen. Nun trachtet er unserer Pummelkatze nach dem Leben. In der Umsetzung des neuen Disney-Streifens müßt Ihr die Pläne des Erbschleichers unbedingt vereiteln.
Doch bevor Simba Scar herausfordern kann, muß er groß und stark werden. Um zu trainieren, ist die Savanne genau das richtige Umfeld. Dort gibt es viele Abenteuer zu erleben, und obendrein stehen dem jungen Herrscher treue Untertanen zur Seite. Nashörner befördern Euch durch einen Stups mit ihrem Horn in Baumwipfel, in denen Euch Affen von Ast zu Ast werfen. Giraffen recken ihren Hals, um Eurem Löwen bei dem Überbrücken von Abgründen zu helfen. Straußenvögel befördern ihn von einem Ende der Savanne zum anderen. Doch nicht alle Tiere sind gut auf die Königsfamilie zu sprechen: Die Gesetzlosen stehen im Dienste Scars und stellen sich Simba in den Weg. Anfangs müßt Ihr Euch mit Kleingetier wie Chamäleons und Stachelschweinen herumbalgen, auf dem Elefantenfriedhof erwarten Euch jedoch bereits die Geier und Hyänen. Und kaum seid Ihr mit knapper Not einem Antilopen-Angriff entkommen, werdet Ihr von Scar


Vorsicht Falle: Werdet Ihr beim Hochklettern vom Wasserstrahl der Quelle erwischt, ist es um Simba geschehen.


In einer der eindrucksvollsten 3D-Sequenzen der Jump'n'Run-Geschichte flüchtet Simba vor einer Antilopenherde


Die Hyäne hat sich zwar schon lange nicht mehr die Zähne geputzt, steht aber dennoch auf der Sonnenseite des Lebens.


Ein freundlicher Strauß lädt zur Safari ein. Ein Pfeil signalisiert die Richtung, in die Ihr springen müßt.

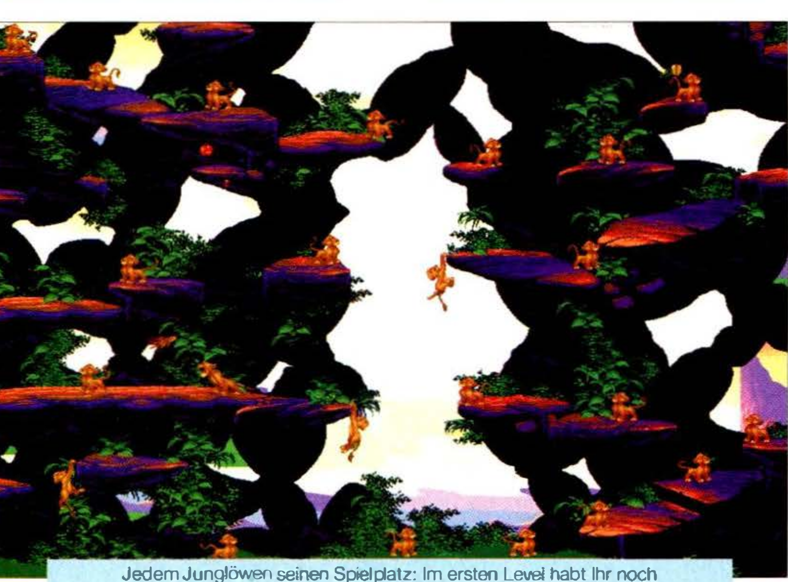

Kleiner Mann, große Töne: Ein Brüllen der herrschenden Dynastie macht den widerspenstigen Affen gefügig.




MBIT 24 | AB 6 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | VIRGIN |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 85 % |
| SOUND | 82 % |
| SPIELSPASS | 81 % |

**Löwen-Jungstar in Hochform: Niedliche Akteure und beeindruckende Technik sorgen trotz gemeiner Stellen für Stimmung.**


Jedem Junglöwen seinen Spielplatz: Im ersten Level habt Ihr noch ausreichend Gelegenheit, Simbas Steuerung zu trainieren.

# King



Zum Vergleich hier die Nintendo-Szene: Simba springt über einen Stein und weicht zwei Antilopen aus.



Was hier wie eine Löwenbrezel aussieht, ist ein Savepoint. Aus ihm heraus springt Simba ins Spiel zurück.



Endlich erwachsen. Und dazu noch stark und schön – Papa Löwe wäre stolz auf Euch gewesen.

*Ist "The Lion King" vielleicht der letzte große Disney-Film? Erst vor kurzem wurde es bekannt: Das Mäuseimperium gerät zusehends ins Wanken. Finanzielle Fehlkalkulationen mit Freizeitparks wie "Euro Disney" und einem Historienpark in Virginia hatten Verluste in Milliardenhöhe zur Folge. Zu allem Überfluß wurde der für die Erfolgsfilme der letzten Jahre verantwortliche Studioboß Katzenberg gefeuert. Nun macht das Animationsgenie gemeinsame Sache mit Spielberg & Co., um der kranken Maus Paroli zu bieten.*

geschnappt und ins Exil geschickt. Laßt Euch das nicht gefallen! Übersteht den beschwerlichen Weg zurück in Eure Heimat, um Scar ordentlich die Meinung zu sagen – doch Ihr ahnt nicht, daß der Onkel jeden Eurer Schritte verfolgt und zwei Wölfe auf Euch angesetzt hat...

Ein verzwicktes Leveldesign ist bei Disney-Filmumsetzungen Tradition. Die Suche nach dem Ausgang ist nicht ohne: Ihr hangelt Euch von Fels zu Fels, überwindet Abgründe, Labyrinthe und tosende Wasserfälle. Um nach geeigneten Sprungmöglichkeiten Ausschau zu halten, drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten. Simba läßt dann seinen Blick schweifen, ohne sich selbst in Bewegung zu setzen. Wenn ihn bei der Level-Inspektion ein Gegner nervt, wird der kleine König sauer und brüllt den Störenfried prompt über den Haufen. Sollte ihm das nicht genügen, gebt Ihr ihm durch einen Sprung auf den Buckel den Rest. Wird Simba stattdessen angekratzt, sinkt sein Energiebalken in der oberen rechten Bildschirmecke. Wird es brenzlig, macht Ihr Euch am besten auf die Suche nach dem nächsten Käfer.

Finsterer Geselle in finsterer Umgebung – Onkel Scar folgt seinem Neffen auf Schritt und Tritt.

Tatsächlich regenerieren einige davon Simbas Gesundheitszustand. Sie können aber auch tödlich sein – merkt Euch also gut die Wirkungen der einzelnen Insekten.

Hat Klein-Simba seine beschwerliche Jugend überstanden, geht als starker Löwenjüngling in die Offensive. Scar und Konsorten werden nun nicht mehr angesprungen, sondern per Krallenhieb gnadenlos verprügelt.

**GUT GEBRÜLLT** • Nicht nur Disneys Zeichentrickfilme sind von bestechender grafischer Qualität. Auch die Spiele zu ihren Filmen zählen animationstechnisch und zeichnerisch zur Spitzenklasse. Leider sind spielerische Schwachstellen ebenso selbstverständlich. "Lion King" bildet da keine Ausnahme. Versetzen Euch die tollen Grafiken und die glasklare Sprachausgabe zunächst in Erstaunen, kommt mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad bald die Ernüchterung. Eine unfaire Stelle folgt der anderen – und das ohne Paßwort. Insbesondere der Schwierigkeitsgrad der Super-Nintendo-Fassung läßt Normalsterblichen nur geringfügige Chancen. Es ist das Glück des Löwenkönigs, daß Ideen und eine gute Steuerung dieses Manko wieder ausbügeln. Für alle Disney-Fans mit starkem Nervenkostüm ist das Spiel so unerläßlich wie der Kauf der Kinokarte.




Dieser freundliche kleine Geselle kündigt nicht nur den Beginn des Spieles an, sondern sammelt in der Bonusrunde auch Käfer für Simba ein.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | VIRGIN |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK |
| ANBIETER | VIRGIN |
| GRAFIK | 86 % |
| SOUND | 84 % |
| SPIELSPASS | 79 % |

Fast identische Umsetzung. Der gesteigerte Schwierigkeitsgrad verlangt Disney-Fans jedoch das Letzte ab.

Entwickler: Lin (Super Nintendo) • Entwickler: Teeny Weeny (Mega Drive)

# Wolverine

*Wolverine muß über ein Dutzend seiner Erzfeinde bezwingen. Unten seht ihr ein paar Mega-Drive-Steckbriefe.*











SN Ein schwarzer Tag für Wolverine: Urplötzlich rottet sich seine gesamte Feindesschar zu einer Vereinigung zusammen, MD um den X-Man unter die Erde zu bringen. Ohne lange zu fackeln, streift sich der Marvel-Held seinen gelbblauen Dress über. Statt zur Laserwumme oder zu großkalibrigen Bleispucken zu greifen, attackiert Marvels Supermutant die Gegner mit seinen unzerstörbaren Adamantiumkrallen und macht von seinen asiatischen Kampfkünsten Gebrauch. "Wolverine" verfügt über ein Dutzend Schlag- und Tritt-Varianten, die er mit unterschiedlichen Sprungarten kombiniert. Mit Hilfe seiner Krallen kraxelt er an senkrechten Wänden empor, hangelt sich Decken entlang und rollt im "Turrican"-Stil durch enge Öffnungen.

Da nicht sämtliche **Superschurken** auf einem Modul untergebracht werden konnten, verbannte Acclaim eine Hälfte auf die Sega-Seite, die restlichen fristen in den 16 Super-NES-MBits ihr Halunkendasein. Dementsprechend unterscheiden sich auch die beiden Fassungen. Während ihr auf dem Mega Drive häppchenweise Mini-Rätsel knackt und Plattform um Plattform besteigt, schlitzt Ihr auf dem SNES eine vorgegebene Anzahl Minifeinde auf, damit ihr in den nächsten Abschnitt gelangt.

In beiden Versionen werden die Levels durch Comic-Sequenzen verbunden.

Der Kampf-Heli will unserem Superhelden ans Leder. Zerstört die Bordkanonen, den Raketenwerfer und das Cockpit, und der Hubschrauber läßt Euch in Ruhe.

**BLUTARMES GEMETZEL** • Wann kriegen wir endlich eine Comic-gerechte Marvel-Umsetzung geboten? Auch "Wolverine" hinterläßt einen faden Nachgeschmack. Obwohl beide Versionen mit einer üppigen Schlagpalette protzen, endet eine sorgfältig geplanter Angriff oft in einem Joypad-Fiasko. Wie komme ich die Wand hoch? Warum kann ich mich beim Herumhangeln nicht verteidigen? Da selbst die Anleitung zu diesen Punkten schweigt, ist das Controller-Chaos vorprogrammiert. Neben den fairen entpuppen sich die unscheinbaren Minifeinde als harte Sprite-Spezie. Meist steckt Ihr ordentlich ein, bevor Ihr noch zum Schlag kommt. Mit der Mega-Drive-Version habt Ihr weniger Frust. Statt einer einzigen Energieanzeige besitzt Ihr vier Leben, außerdem sind die Levels übersichtlicher aufgebaut. Jetzt hoffen Marvel-Fans auf Capcoms "X-Men"...





Der Starke ist am mächtigsten allein. Seine X-Men-Kollegen ließ der Supermutant diesmal zu Hause.

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · AB 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | ACCLAIM |
| GRAFIK | 60% |
| SOUND | 52 % |
| SPIELSPASS | 59 % |

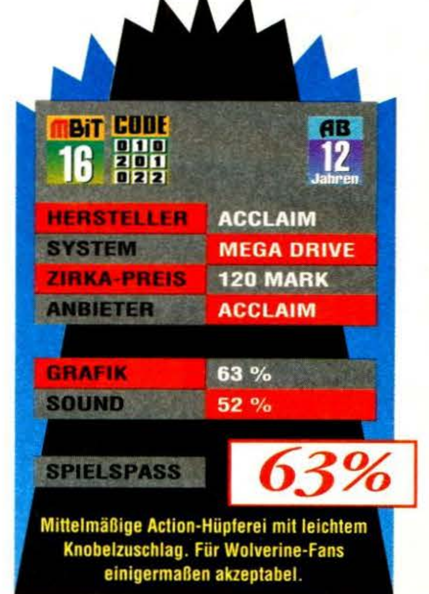
Videospiel-Debut des berühmten X-Mannes. Leider vermiest die unfaire Steuerung dem Marvel-Fan die Spielfreude.



Ritsch! Ratsch! Wolverine entholzt einen Bambuswald. Dahinter kommen mordlustige Ninjas zum Vorschein.



Wolverines Mutantenfähigkeiten erstatten Euch verloren gegangene Lebensenergie schrittweise zurück.



MBIT 16 · CODE 010 201 022 · AB 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | ACCLAIM |
| GRAFIK | 63 % |
| SOUND | 52 % |
| SPIELSPASS | 63% |

Mittelmäßige Action-Hüpferei mit leichtem Knobelzuschlag. Für Wolverine-Fans einigermaßen akzeptabel.


DRAGON
THE BRUCE LEE STORY
Erleb' die Welt des Dragon, die Welt der absoluten Legende des Kampfsports:
Bruce Lee. Der nicht durch Brutalität, sondern durch eiskalte Intelligenz und
technische Perfektion seine Gegner besiegt. Hier wirst Du auf die
raffiniertesten und härtesten Gegner treffen. Über 35 knallharte
Kampftechniken stehen Dir zur Verfügung. Du wirst sie brauchen...
• Mit den drei verschiedenen Kampftechniken Mantis, Fury und Nunchuku.
• Viele geheime Spezial-Techniken gibt es zu entdecken.
• Mit einem Multi Tap™ könnt Ihr zu
Dritt an der SNES-Version Eure
Gegner verheizen.
UNIVERSAL
SUPER NINTENDO
SEGA GAME GEAR
SEGA Master System
MEGA DRIVE
Virgin INTERACTIVE entertainment

Entwickler: Sculptured Software

# WWF Raw

*Der "Raw" ist die wöchentliche Tournee-Veranstaltung der World Wrestling Federation, die immer montags in einer amerikanischen Stadt ausgetragen wird. Wichtige Titel wechseln dabei nur selten den Besitzer – die großen und spektakulären Kämpfe spart sich die WWF für die publikums- und fernsehwirksamen Großveranstaltungen "Wrestlemania", "Summerslam" oder "King of the Ring" auf.*

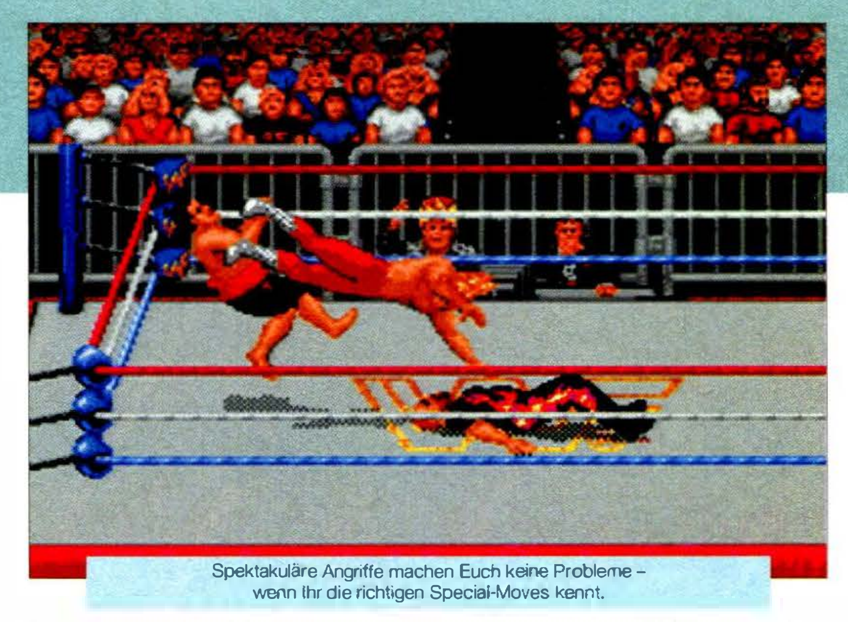
SN MD

Mit "WWF Raw" geht Acclaims lizensierte Wrestling-Serie bereits in die dritte Auflage. Wieder sind zwölf Stars der bekanntesten Catch-Organisation WWF mit dabei, die Ihr mit dem Joypad in die Arena führt: Altbekannte Helden wie der Undertaker, Bret "Hitman" Hart oder Fettwanst Yokozuna bekommen nun Unterstützung vom uramerikanischen Lex Luger, Doink, dem Clown, oder Luna, der ersten weiblichen Wrestlerin und Freundin des ebenfalls antretenden Bam Bam Bigelow.

Ihr bestreitet freundschaftliche Duelle, kämpft mit einem Partner im Tag-Team-Modus oder kommt in den Genuß einiger Wettbewerbe wie der Survivor-Series und dem spaßigen Royal Rumble, in dem nacheinander alle Catcher in den Ring steigen. Spielt Ihr gegen den Computer, stehen neun verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Wahl.

Neben den Standardtechniken – Kicks, Schläge und Würfe – besitzt jeder Kämpfer Spezialattacken. Habt Ihr mit Powerslams, Sprüngen vom Ringpfosten oder Würgegriffen den Gegner seiner Energie beraubt, haltet Ihr ihn am Boden fest, bis er ausgezählt wird. Spektakulärer beendet Ihr den Kampf mit individuellen Finishing Moves. Wer's unfair mag, schlägt den Ringrichter K.O. und vermöbelt seinen Kontrahenten außerhalb des Rings mit Klappstuhl oder Metalleimer.

Besitzt Ihr einen Mehr-Spieler-Adapter, könnt Ihr bei "**WWF Raw**" zu viert den Ring stürmen.



Spektakuläre Angriffe machen Euch keine Probleme – wenn Ihr die richtigen Special-Moves kennt.



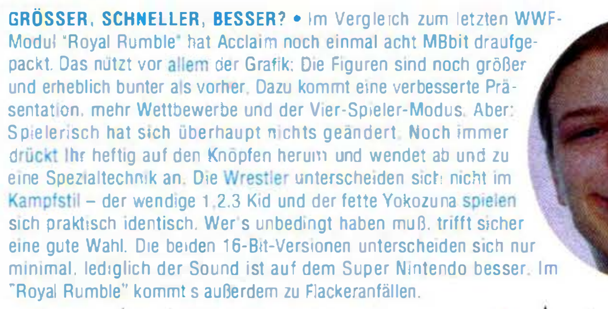
Der Ringrichter hat kein leichtes Amt: Unflätige Wrestler vermöbeln den Referee im Vorbeigehen.



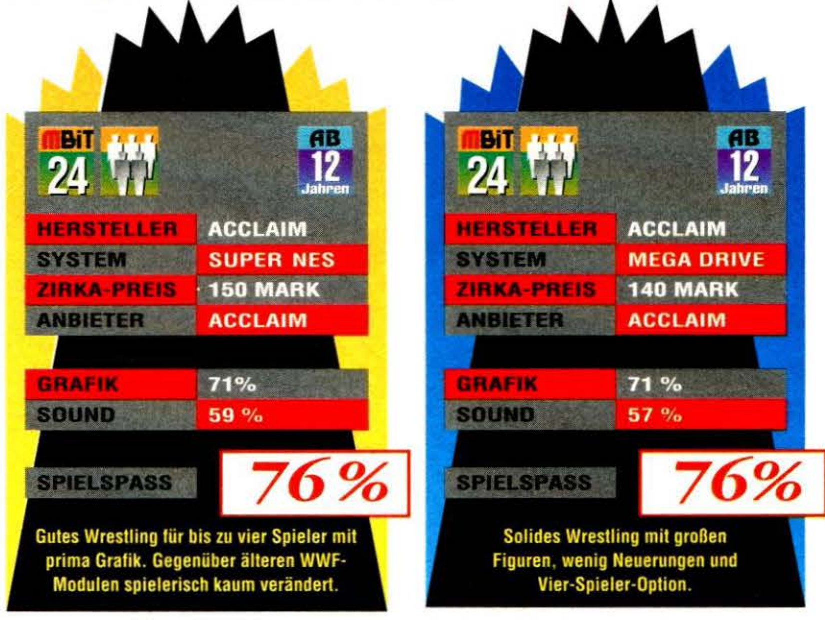
Jubel, Trubel, Heiterkeit: Im "Royal Rumble"-Modus ist der Ring voll besetzt.



Mit dem entsprechenden Adapter können bei beiden Versionen bis zu vier Spieler teilnehmen



**GRÖSSER, SCHNELLER, BESSER?** • Im Vergleich zum letzten WWF-Modul "Royal Rumble" hat Acclaim noch einmal acht MBbit draufgepackt. Das nützt vor allem der Grafik: Die Figuren sind noch größer und erheblich bunter als vorher. Dazu kommt eine verbesserte Präsentation, mehr Wettbewerbe und der Vier-Spieler-Modus. Aber: Spielerisch hat sich überhaupt nichts geändert. Noch immer drückt Ihr heftig auf den Knöpfen herum und wendet ab und zu eine Spezialtechnik an. Die Wrestler unterscheiden sich nicht im Kampfstil – der wendige 1,2,3 Kid und der fette Yokozuna spielen sich praktisch identisch. Wer's unbedingt haben muß, trifft sicher eine gute Wahl. Die beiden 16-Bit-Versionen unterscheiden sich nur minimal, lediglich der Sound ist auf dem Super Nintendo besser. Im "Royal Rumble" kommt's außerdem zu Flackeranfällen.



MBIT 24 · AB 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 150 MARK |
| ANBIETER | ACCLAIM |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 59 % |
| SPIELSPASS | 76% |

Gutes Wrestling für bis zu vier Spieler mit prima Grafik. Gegenüber älteren WWF-Modulen spielerisch kaum verändert.

MBIT 24 · AB 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK |
| ANBIETER | ACCLAIM |
| GRAFIK | 71 % |
| SOUND | 57 % |
| SPIELSPASS | 76% |

Solides Wrestling mit großen Figuren, wenig Neuerungen und Vier-Spieler-Option.

Entwickler: Blizzard Entertainment

# Blackhawk

SN

König Flaros wird vom Pech verfolgt: Nachdem er in seinem Land einen blutigen Bürgerkrieg niedergeschlagen hat, bewaffnet sich eine mächtige Dämonenarmee, um die Einwohner des Reichs zu unterwerfen. Sarlac, der Anführer des Monsterklüngels, schickt seine Krieger nach Stonefist, dem Unterschlupf des Königs. Flaros kann sich der Monstermacht nicht erwehren und verliert die Herrschaft an Sarlac. Doch kurz vorher beauftragt er einen Magier, seinen Sohn Kyle in eine sichere Paralleldimension zu zaubern. Kyle landet in unserer Welt, in der Sarlac ihn erst nach zwanzig Jahren aufspürt. Als Kyle erfährt, was seinem Vater widerfahren ist, will er Sarlac stürzen und selbst auf den Thron klettern. Mit Schrotflinte bewaffnet und modisch schick gekleidet (Jeans, Shirt und Rambo-Stirnband) nimmt er es mit den Monstern auf. Als Kyle erkundet Ihr unterirdische Katakomben, düstere Wälder und die Burg Stonefist, überall lauern bewaffnete Monster, die versklavte Einwohner bewachen. Um die garstigen Geschöpfe zu erledigen, genügt eine Salve aus Eurer Flinte – doch meistens verziehen sich die Monster in den Hintergrund, wo Ihr sie nicht treffen könnt. Natürlich kann auch Kyle in Deckung treten, um den Kugeln der Fieslinge zu entgehen. Befreite (oder erschossene) Gefangene hinterlassen mitunter Hinweise, gekillte Aufseher werfen Euch Handgranaten oder Schlüssel vor die Füße. An bestimmten Stellen des Spiels wartet ein freundlicher Zeitgenosse, der eine stärkere Waffe 'rausrückt – mit Schnellfeuergewehr oder Bazooka macht die Monsterbeseitigung den doppelten Spaß.

"Blackhawk" besteht aus vier großen Levels, die jeweils in vier Abschnitte unterteilt sind. Um den Wiedereinstieg zu erleichtern, haben die Designer einen Haufen Paßwörter eingebaut, die wir Euch im Last-Resort-Teil verraten.

*In MAN!AC 9/94 haben wir Euch "Blackhawk" bereits ausführlich vorgestellt – jedoch hieß es damals noch "Blackthorne". Blizzard Entertainment gehört zum amerikanischen Hersteller Interplay, der schon mit "Another World" und "Flashback" von sich reden machte (die Computer-Originale der beiden Spiele stammten vom französischen Softwarehaus Delphine).*



Bis Ihr in den letzten Level vorgedrungen seid, müßt Ihr viele gefährliche Situationen meistern...

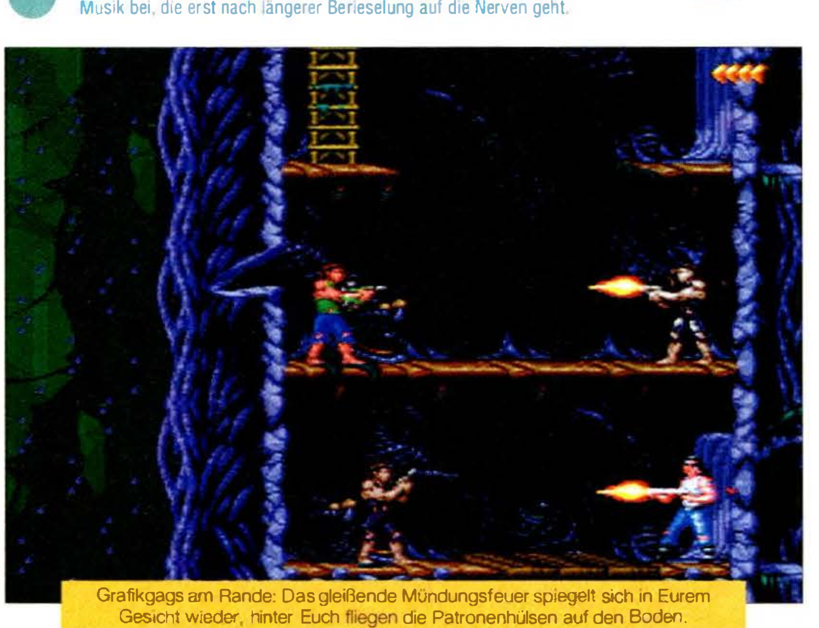



Am Ende des Spiels wartet Sarlac persönlich. Die Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.



Kyle wird von seinem Vater in unsere Zeit versetzt – gemeine Riesenschweine haben die Herrschaft übernommen.

**KEINE GNADE** • Die Designer von "Blackhawk" kennen kein Erbarmen: Da Ihr neben den Dämonen-Wächtern auch alle versklavten Menschen gnadenlos niedermetzeln könnt, gehört "Blackhawk" zu den härtesten Spielen, die sich je in die Redaktion verirrt haben. Der Schwierigkeitsgrad wurde dem derben Inhalt angepaßt: Wenn Ihr kurz vor einem neuen Paßwort das Zeitliche segnet, müßt Ihr ganz von vorne anfangen – in einigen Abschnitten braucht Ihr gut zehn Minuten, um bis zur gleichen Stelle vorzudringen! Bleibt Ihr mehrmals hängen, werdet Ihr die Konsole wohl schnell aus dem Fenster befördern. Grafik und Leveldesign erinnern an "Prince of Persia", jedoch ist die Steuerung trotz Belegung aller Feuerknöpfe bestens gelungen. Zur düsteren Atmosphäre von "Blackhawk" trägt vor allem die Musik bei, die erst nach längerer Berieselung auf die Nerven geht.



Grafikgags am Rande: Das gleißende Mündungsfeuer spiegelt sich in Eurem Gesicht wieder, hinter Euch fliegen die Patronenhülsen auf den Boden.




MBIT 8 | CODE 010 201 022 | D | AB 18 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | INTERPLAY |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | LAGUNA |
| GRAFIK | 65 % |
| SOUND | 66 % |
| SPIELSPASS | 74 % |

**Höllisch schweres "Prince of Persia" mit Rambo als Hauptdarsteller. Verbissene Action garantiert.**



Produzent: Ian Mathias (Virgin) • Design & Programmierung: Archer Maclean • Sound: Allister Brimble, Mike Powell

# Whirlwind Snooker

Der Snooker-Sport hat in England fast dieselbe Bedeutung wie Fußball: Das Volk kennt ihre Billard-Helden – allen voran Wirbelwind Jimmy White, der Virgins "Whirlwind Snooker" als Pate zur Verfügung stand.
Um die Snooker-Regeln komplett zu erklären, müßten wir ein Sonderheft veröffentlichen – also gebt Euch mit der Anmerkung "schwere Pool-Weiterentwicklung mit komplizierten Regeln" zufrieden. Ihr spielt mit einem Freund, gegen unterschiedlich starke Computer-Gegner, dürft Trick-Shot-Aufgaben lösen und alle wichtigen (und unwichtigen) Parameter via **Menüleiste** einstellen. Der Spieltisch samt Kugeln darf aus jedem beliebigen Kamerawinkel betrachtet werden – Polygonen sei Dank!

| MBIT | AB |
|---|---|
| 4 | 12 Jahren |
| HERSTELLER | VIRGIN |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | VIRGIN |
| GRAFIK | 73 % |
| SOUND | 21 % |
| SPIELSPASS | 77 % |

Ausgezeichnete Snooker-Simulation mit Trick-Shot-Einlagen: Für Nicht-Snooker-Freaks allerdings etwas zu kompliziert.

*Die Menüleiste kann wahlweise oben oder seitlich plaziert werden. Mit diesen Icons legt Ihr u.a. die Stoß-Stärke und den Spin fest. Außerdem könnt Ihr den Queue einkreiden.*



Das Mittelloch ist dicht umlagert. Die Stoß-Stärke (links im Bild) muß feinfühlig festgelegt werden.

**WELTKLASSE-BREAK** • Besser kann man "Snooker" nicht umsetzen: Spielerisch hat Archer Maclean alle Finessen eingearbeitet, technisch wird das Mega Drive optimal ausgereizt. Was allerdings für Snooker-Fans der Himmel auf Erden ist, entpuppt sich für den Normalspieler als langatmige Tüftelei mit viel Strategie und wenig Geschicklichkeits-Aspekten. Persönlich finde ich, daß man Billard und Snooker nur bedingt als Videospiele aufarbeiten kann – die Faszination kommt nur beim Live-Stoß rüber.

Entwickler: Konami, Japan

# Biker Mice from Mars

SN

Mäuse vom Mars? Die amerikanischen Cartoon-Erfinder versorgen die jüngsten TV-Glotzer mit immer absurderen Geschichten – und wir Videospieler müssen den Kreativitäts-Overflow ausbaden. Konami durfte die morgentliche RTL-Serie fürs Super Nintendo interpretieren und stellt ein rassiges Rundkurs-Rennen im Sinn von "Rock'n'Roll Racing" vor. Allerdings flitzen die "Biker Mice from Mars" mit teilweise unkonventionellen Vehikeln um die Häuser.

*Die tollkühnen Biker fahren nicht nur auf klassischen Harley-Motorrädern, sondern düsen auch mit einem futuristischen Luftkissengleiter oder einem insektenähnlichen Vielfüßler um die Wette.*

Pro Rennen gehen **sechs Mäuse** an den Start, die einzelnen Fahrzeuge sind unterschiedlich schnell und spritzig und haben jeweils einen Special FX auf Lager. Fünf Landschafts-Szenarien mit jeweils sechs Strecken dienen als scrollende Schauplätze: Unterwegs lauern Beschleunigungsfelder und Bremsklötze, Haarnadelkurven und Sprungschanzen. Pro gefahrener Runde stellt Euch der Zufallsgenerator ein weiteres Extra zur Verfügung, das auf Knopfdruck für Nitro-Schub, ein leichtes Erdbeben, eine Geldspritze oder das kurzzeitige Innehalten der Konkurrenten sorgt. Je nach Plazierung gibt's Kohle, die Ihr im Rennshop gegen neue Motoren, bessere Reifen, Munition für die Bordkanone oder eine kleine Mahlzeit eintauscht. Für den nötigen Kalorienschub sorgt der Schokoriegel Snickers, der fast schon penetrant gefeatured wird.

Wer keine Lust hat, gegen fünf Computer-Biker anzutreten, wählt den Zwei-Spieler-Modus.



Wenn das Rennen beginnt, ist das Feld noch dicht zusammen. Doch schon bald fallen die ersten Biker zurück.

Den beiden Kontrahenten könnt Ihr verschiedene Handicaps zuteilen



Mit Karacho ab durch die Mitte: Die Beschleunigungsfelder solltet Ihr keinesfalls verpassen.





Im Rennshop werden vier unterschiedliche Tuning-Artikel feilgeboten













**ROCK & RIDE** • Der rockige Soundtrack fängt die Atmosphäre der TV-Vorlage gut ein – und fordert unüberhörbar zum Vergleich mit Interplays "Rock n Roll Racing" auf. Allerdings setzt "Biker Mice from Mars" noch weniger auf klassische Rennspieltaktiken: Action und knüppelharte Plazierungsduelle prägen das Geschehen. Dementsprechend hängt der Erfolg eher vom Einsatz der Extras als von Eurem fahrtechnischen Können ab. Mir persönlich gefällt deshalb das technisch und grafisch schwächere, aber spielerisch anspruchsvollere "Rock n Roll Racing" besser. Eingefleischte "Biker Mice"-Fans werden dennoch begeistert ihre Zeichentrick-Idole über die Pisten jagen. Allerdings hätte Konami den restlichen Spielern mehr Rennspiel-Finessen spendieren können, um auch langfristig motivierende Pistenduelle zu gewährleisten.





Die Ventilatoren blasen Euch in die Höhe, sodaß Ihr die Klippe überwindet. An anderer Stelle pusten Euch die Windmaschinen allerdings in den Abgrund.



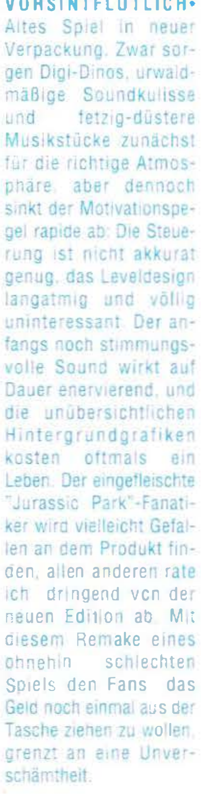
**Produzent:** Jerry Markota • **Programmierung:** Keith Freiheit, Kevin Baca, Mark Botta, Rich Karpp, Karl Robillard • **Grafik:** Dok Whitson u.a. • **Sound & Musik:** Sam Powell

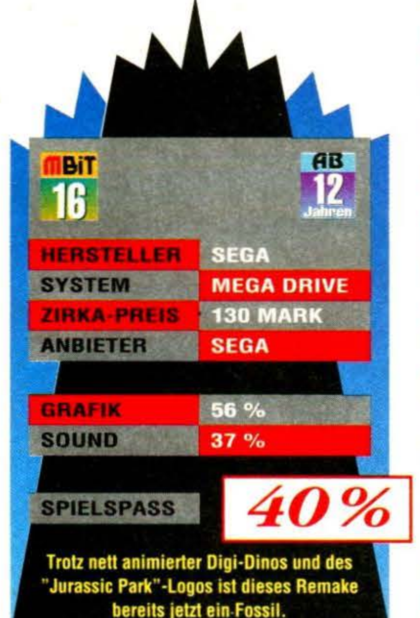
# Jurassic Park
## Rampage Edition


Paleontologe Grant hat seit dem ersten Teil sein Handwerk nicht verlernt, aber offensichtlich den Beruf verfehlt.

Dinopark – die Zweite. Mit dem Video-Release von "Jurassic Park" läßt die Industrie die Saurierseuche wieder aufleben. Auch ein zweites Sega-Spiel um die kassenträchtige Thematik liegt nun in den Geschäften. Viel verändert hat sich im Dino Park allerdings nicht. Einige Sprites und Hintergrundelemente, sowie manche Soundeffekte wurden aus dem Vorgänger übernommen. Wieder könnt ihr entweder Dr. Grant oder den Raptoren spielen - beide haben unterschiedliche Missionen zu erfüllen. Die Steuerung der Figuren ist im Wesentlichen beim Alten geblieben; lediglich der Spielablauf präsentiert sich einen ganzen Zacken action-orientierter. Mußtet Ihr Eure Gegner ehemals suchen, fallen sie in der "Rampage Edition" in Scharen über Euch her.

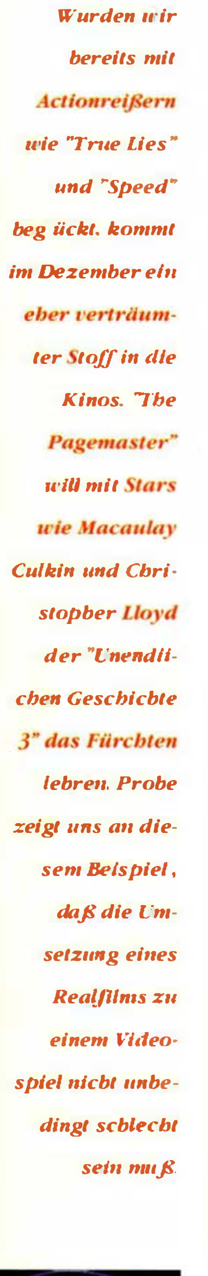



**VORSINTFLUTLICH•** Altes Spiel in neuer Verpackung. Zwar sorgen Digi-Dinos, urwaldmäßige Soundkulisse und fetzig-düstere Musikstücke zunächst für die richtige Atmosphäre, aber dennoch sinkt der Motivationspegel rapide ab: Die Steuerung ist nicht akkurat genug, das Leveldesign langatmig und völlig uninteressant. Der anfangs noch stimmungsvolle Sound wirkt auf Dauer enervierend, und die unübersichtlichen Hintergrundgrafiken kosten oftmals ein Leben. Der eingefleischte "Jurassic Park"-Fanatiker wird vielleicht Gefallen an dem Produkt finden, allen anderen rate ich dringend von der neuen Edition ab. Mit diesem Remake eines ohnehin schlechten Spiels den Fans das Geld noch einmal aus der Tasche ziehen zu wollen, grenzt an eine Unverschämtheit.



Entwickler: Probe, GB

# The Page


*Dieses Jahr ist Kinojahr. Wurden wir bereits mit Actionreißern wie "True Lies" und "Speed" beg ückt, kommt im Dezember ein eher verträumter Stoff in die Kinos. "The Pagemaster" will mit Stars wie Macaulay Culkin und Christopher Lloyd der "Unendlichen Geschichte 3" das Fürchten lehren. Probe zeigt uns an diesem Beispiel, daß die Umsetzung eines Realfilms zu einem Videospiel nicht unbedingt schlecht sein muß.*

SN MD

Der gleichnamige Film mit Macaulay "Kevin" Culkin und Christopher Lloyd (Mad Doctor in "Zurück in die Zukunft", Klingonenfürst in "Star Trek 3") kommt erst zur Weihnachtszeit in die Kinos-Probe beschert uns das Videospiel bereits jetzt. In "Pagemaster" gerät ein kleiner Junge durch den Zauber eines Magiers in die Fantasiewelt seiner Comicbücher und Romane. Dort erlebt er an der Seite freundlicher Bücherwesen haarsträubende Abenteuer. Orientiert sich der Film stark an der "Unendliche Geschichte", haben die Designer des Moduls eben diese Stimmung umsetzen wollen.

Es gilt, Euer schlaksiges (und obendrein noch bebrilltes) Sprite durch die Unbillen eines klassischen Jump'n'Run-Märchens zu manövrieren. Neben den üblichen Bewegungen habt Ihr wie Buster aus den "Tiny Toons" die Möglichkeit, schräg von den Wänden abzuspringen. Hierfür genügt es, an die Wand zu hopsen und das Steuerkreuz gleichzeitig nach oben zu drücken. Dadurch erreicht Ihr höher gelegene Areale. Vor jedem Level studiert Ihr eine Übersichtskarte in einem aufgeschlagenen Buch. Während Ihr auf dem Super Nintendo nur die bereits durchgespielten Levels seht, werden auf der Mega-Drive-Karte alle Spielstufen dargestellt. Habt Ihr einen Level geschafft, könnt Ihr zwischen dem alten bzw. einem oder mehreren neuen Abschnitten wählen. Habt Ihr Euch entschieden, gilt es, den nächsten Ausgang zu erreichen. Bis dahin ist es jedoch ein gefährlicher Weg – Ihr überspringt gähnende Abgründe, hangelt Euch an rostigen Ketten entlang und seht Euch fantastischen Kreaturen wie Geistern und fliegenden Büchern gegenüber. Diese erledigt Ihr jeweils durch einen Sprung auf das Monsterhirn. Habt Ihr einen der bösen Buben beseitigt, hinterläßt er vor

Nach Eurem Ableben werdet durch den Magier an die Stelle des zuletzt passierten "Rücksetzkristalles" versetzt.


Dieser Herr leidet nicht unter Schlafstörungen. Ihr könnt ihn sogar aufheben und als Sprunghilfe mißbrauchen.


Ein Mode-7-Ritt auf einem riesigen Zauberbuch als Bonusrunde! Was will der Bücherwurm mehr?




| MBIT | CODE | AB |
|---|---|---|
| 16 | 010 201 022 | 6 Jahren |

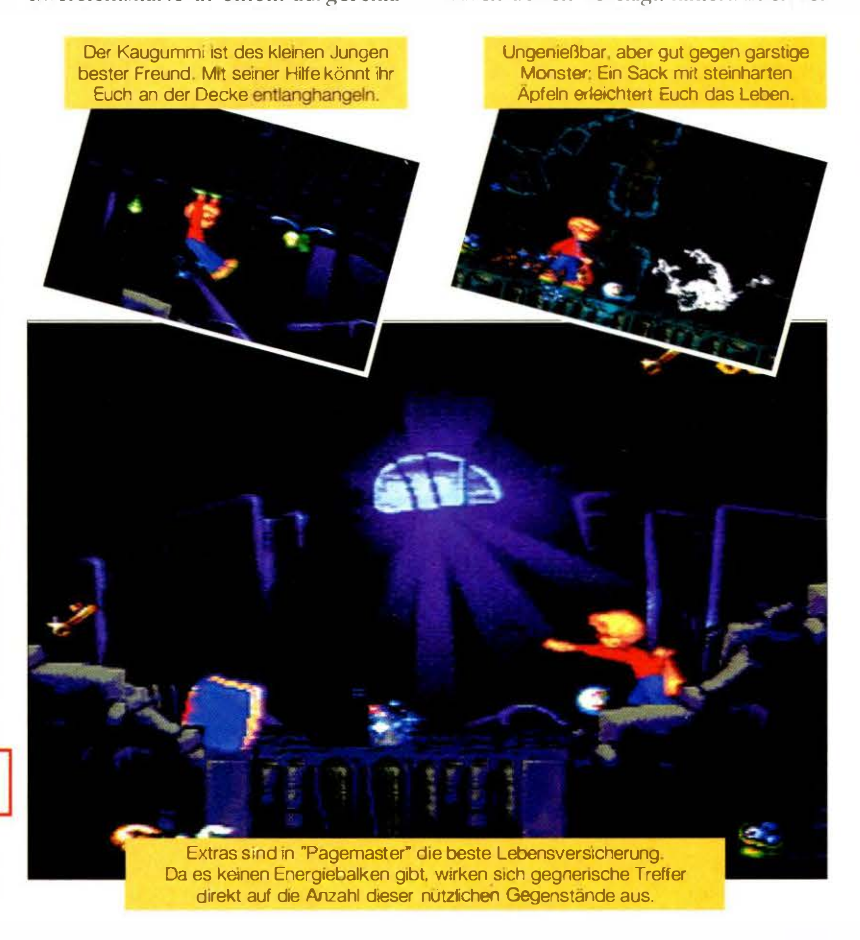
| | |
|---|---|
| HERSTELLER | FOX |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK |
| ANBIETER | VIRGIN |
| GRAFIK | 74 % |
| SOUND | 69 % |
| SPIELSPASS | 72 % |

**Märchenhaft präsentiertes Plattformspiel, dem spielerische Defizite den Aufstieg in die Oberliga versagen.**

HORROR WORLD

Der Kaugummi ist des kleinen Jungen bester Freund. Mit seiner Hilfe könnt Ihr Euch an der Decke entlanghangeln.

Ungenießbar, aber gut gegen garstige Monster: Ein Sack mit steinharten Äpfeln erleichtert Euch das Leben.


Extras sind in "Pagemaster" die beste Lebensversicherung. Da es keinen Energiebalken gibt, wirken sich gegnerische Treffer direkt auf die Anzahl dieser nützlichen Gegenstände aus.

# master



Die Karte wird als Buch dargestellt. Hier seht Ihr eine Übersicht aller Level und der Routen, die sie miteinander verbinden.

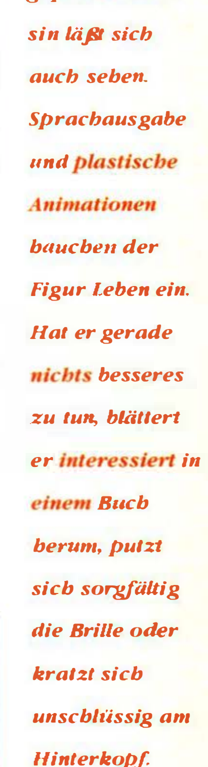
lauter Dankbarkeit oft ein Extra. Dieses bekommt dann allerdings prompt Beine, um Eurem gierigen Zugriff zu entkommen. Dem Flüchtenden solltet Ihr schnell nachstellen, denn die Menge Eurer Extras entscheidet in "Pagemaster" über Leben und Tod. Werdet Ihr von einem Kontrahenten getroffen, ohne im Besitz eines Extras zu sein, geht Klein-Culkin in die ewigen Pixelgründe ein. Andernfalls wird jeder Treffer durch die Flucht des letzten Extras bestraft – dieses kann jedoch mit etwas Geschick wieder eingefangen werden. Ein Verlust ist allerdings zu verschmerzen, da sich alle Situationen mit ein wenig Köpfchen auch ohne Extra-Hilfe lösen lassen. Damit Ihr es dabei nicht allzu schwer habt, stehen Euch noch einige Hilfsmittel zur Verfügung. Erreicht Ihr beispielsweise eine höher gelegene Plattform nicht, weil Ihr keine Sprungstiefel im Rucksack habt, ist der nächste Kobold meist nicht weit. Diese schlafenden Gesellen könnt Ihr zum Problemort schleppen und zur Aufbesserung der




Auf dem Mega Drive behelligen Euch die selben Gesellen wie auf dem SNES. Titanfäuste und untote Mädels gehören zum Alltag.

Sprunghöhe verwenden. Außerdem erwartet Euch an manchen Stellen eine freundliche Bücherfee, die Euch bei Bedarf durch die Lüfte trägt. Ebenfalls nützlich: Für alle hundert Schlüssel, die Ihr einsammelt, wird ein Bonusleben spendiert. Murkst man Euer Sprite ab, führt dies zur Löschung seines Schlüsselkontos.

Gelingt es Euch trotz aller Gefahren, sämtliche Level einer Welt durchzuspielen, erwartet Euch in der Super-Nintendo-Version ein Paßwort. Mega-Drive-Besitzer müssen "The Pagemaster" von Anfang bis Ende konsequent durchzocken. Beide Versionen warten mit einem dreidimensionalen Buchritt als Bonusrunde auf. Auf dem MD gibt es außerdem Geheimlevel, die Ihr durch einen Sprung in ein Zauberbuch erreicht.



*Zwar ist der Film noch nicht da, doch Culkins gepixelter Cousin läßt sich auch sehen. Sprachausgabe und plastische Animationen hauchen der Figur Leben ein. Hat er gerade nichts besseres zu tun, blättert er interessiert in einem Buch herum, putzt sich sorgfältig die Brille oder kratzt sich unschlüssig am Hinterkopf.*




MBIT 16 — AB 6 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | FOX |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 72 % |
| SOUND | 65 % |
| SPIELSPASS | 70 % |

Technisch überzeugendes Jump'n'Run. Der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad mindert jedoch den Spielspaß.



**LITERARISCH WERTVOLL •** "The Pagemaster" ist ein Plattformspiel, wie es konventioneller kaum sein könnte. Dennoch zieht einen die märchenhafte Stimmung des Moduls von Anfang an in seinen Bann. Die Gegner und Hintergrundgrafiken sind grafisch anheimelnd naiv gestaltet und machen auf das Design des nächsten Levels gespannt. Umso frustrierter ist man, wenn die ungenaue Steuerung und die penible Kollisionsabfrage den Pixelhelden mal wieder über den Jordan schickt. Kommt Euren Feinden nicht zu nahe – ein überstürzter Angriff führt Euch meist ins Verderben. Zudem wird der Schwierigkeitsgrad durch unfair plazierte Hindernisse teilweise bis ins Unspielbare getrieben. Das Fehlen von Paßwörtern bei der Mega-Drive-Version ist deshalb unverzeihlich. So kommt man leider nur schwerlich in den Genuß, einen neuen Spielabschnitt zu erreichen.



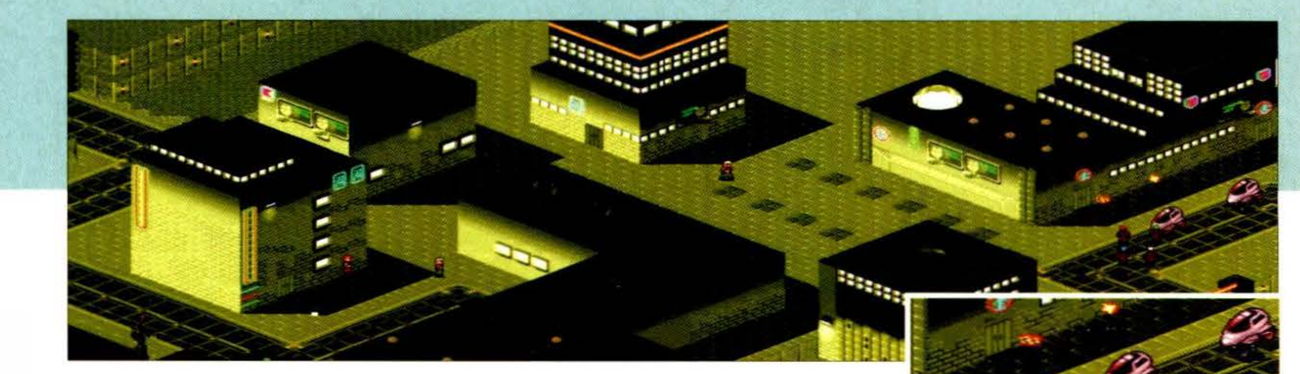

Im Gegensatz zur Nintendo-Bonusrunde fliegt das Mega Drive-Buch (Bild) nur, wenn es Flugstaub getankt hat.



Alptraum eines Bücherwurms: Lauft Ihr am Regal vorbei, springen Euch wildgewordene Folianten entgegen.

Entwickler: Bullfrog, GB

# Syndicate



Ausschnitt: Euer Team hat einen feindlichen Agenten gestellt – der Ärmste hatte nicht einmal Zeit, seine Waffe zu ziehen.

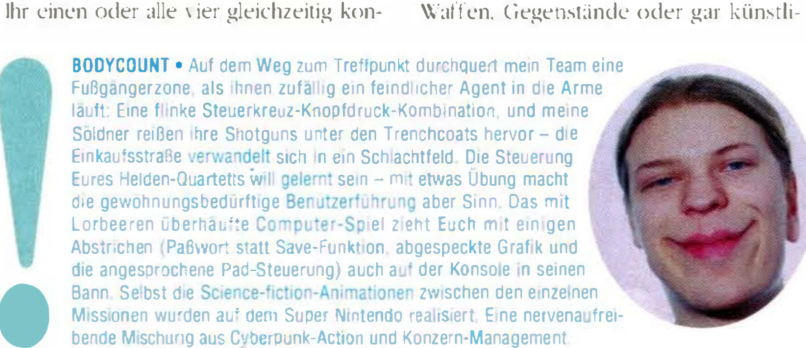


*Neben Eurer Bande kämpfen sieben weitere Vereinigungen (u.a. der asiatische Tao-Clan, die grausamen Castrilos oder die mysteriöse Sphinx Inc.) um die Weltherrschaft. Auf der Karte enthält jeder Landstrich einen anderen Auftrag – erfüllt ihn, und das Gebiet gehört Euch. Leider dürft Ihr nicht beliebig um den Globus jetten, sondern nur in Länder einfallen, die an Eure Einflußzone grenzen.*

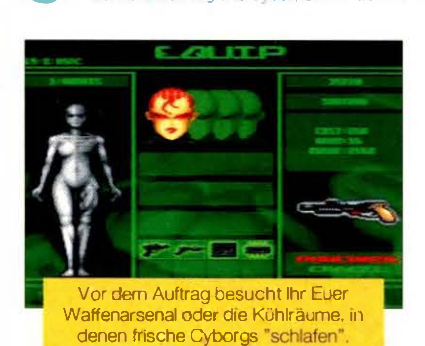
SN

Nach 18 Monaten ist der zynische Strategieknüller "Syndicate" vom PC auf das Super Nintendo umgesetzt worden - die versprochene Mega Drive-Version folgt in wenigen Wochen.

In der hochtechnisierten **Zukunft** spielt Ihr den Paten eines aufstrebenden Gangsterclans, der gegen Geld und Macht jeden Auftrag ausführt. Sei es die Exekution eines feindlichen Agenten, die Unterdrückung einer Rebellion oder der Diebstahl von geheimen Dokumenten. Euer vierköpfiges Cyborg-Team ist zu jeder Schandtat bereit und richtet, ohne mit der Wimper zu zucken, ein höllisches Blutbad unter Waffenträgern und Zivilisten an. Ihr steuert Eure Roboter aus isometrischer Perspektive von schräg oben, wobei es an Euch liegt, wieviele Kämpfer Ihr mitnehmt und ob Ihr einen oder alle vier gleichzeitig kontrolliert. So müßt Ihr bei einigen Missionen mehrere Gebäude im Auge behalten oder mit einem abgestellten Kämpfer eine Passage bewachen. Habt Ihr z.B. die beiden Ausgänge eines Hauses mit je einem Cyborg versperrt, könnt Ihr die beiden übrigen anderweitig einsetzten. Droht Ihr die Übersicht zu verlieren, könnt Ihr die verstreuten Brüder per Knopfdruck wieder zusammenpfeifen. Eure Söldner sind in der Lage, bestimmte Gegenstände zu benutzen, mit Schrotflinten, Sturmgewehr oder Laser durch die Gegend zu ballern und herumstehende Fahrzeuge zu knacken. Doch Vorsicht: Wer zu viel Radau macht, hat schnell einen Trupp Robocops am Hals. Eine kleine Statuszeile holt Euch den aktuellen Auftrag mit Richtungsanzeige wieder ins Gedächtnis, ein Radar zeigt Euch die nähere Umgebung. Nach der Mission kehrt Ihr zum Chef zurück, kauft neue Waffen, Gegenstände oder gar künstliche Gliedmaßen. Damit Euer Unternehmen zu einem internationalen Syndikat heranwächst, nützt Ihr die technische Entwicklung: Ihr bestimmt, wieviele Gelder auf bestimmte Forschungszweige verwandt werden. Im Lauf des Spiels kommen Euch die neuen Erfindungen zugute – in Form effektiver Waffen und technisch hochentwickelter Cyborgs.



**BODYCOUNT** • Auf dem Weg zum Treffpunkt durchquert mein Team eine Fußgängerzone, als ihnen zufällig ein feindlicher Agent in die Arme läuft: Eine flinke Steuerkreuz-Knopfdruck-Kombination, und meine Söldner reißen ihre Shotguns unter den Trenchcoats hervor – die Einkaufsstraße verwandelt sich in ein Schlachtfeld. Die Steuerung Eures Helden-Quartetts will gelernt sein – mit etwas Übung macht die gewohnungsbedürftige Benutzerführung aber Sinn. Das mit Lorbeeren überhäufte Computer-Spiel zieht Euch mit einigen Abstrichen (Paßwort statt Save-Funktion, abgespeckte Grafik und die angesprochene Pad-Steuerung) auch auf der Konsole in seinen Bann. Selbst die Science-fiction-Animationen zwischen den einzelnen Missionen wurden auf dem Super Nintendo realisiert. Eine nervenaufreibende Mischung aus Cyberpunk-Action und Konzern-Management.




Vor dem Auftrag besucht Ihr Euer Waffenarsenal oder die Kühlräume, in denen frische Cyborgs "schlafen".

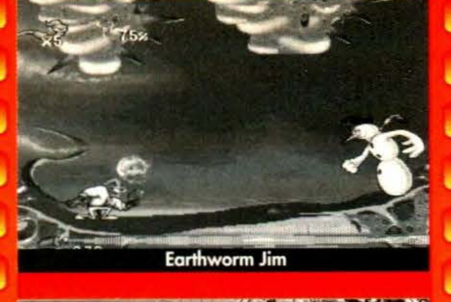


Ungewohnter Anblick für Nintendo-Spieler: Selbst die Zwischensequenzen des Vorbildes wurden auf Modul umgesetzt.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | OCEAN |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK |
| ANBIETER | LAGUNA |
| GRAFIK | 60 % |
| SOUND | 64 % |
| SPIELSPASS | 80% |

Leichen pflastern Euren Weg: Komplexe Action-Strategie-Mixtur um rivalisierende Mafia-Clans der nahen Zukunft.


Earthworm Jim


FIFA '95

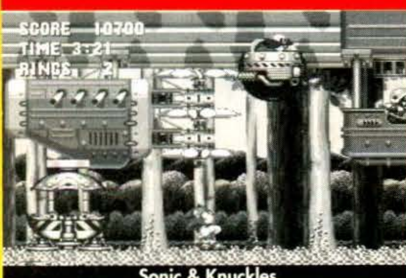

Donkey Kong Country



Virtua Racing Deluxe – 32 X


Mickey Mania


Lion King



Sonic & Knuckles

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 8,–; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,–

# THEO KRANZ VERSAND

& LADEN

## Mega Drive

**WELCOME TO THE NEXT LEVEL!**

| | |
|---|---|
| Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei) | 389,– |
| Doom | 129,– |
| Virtua Racing Deluxe | 129,– |
| Star Wars | 129,– |
| Mega Drive II ohne Spiel | 189,– |
| Action Replay Pro 2 | 99,– |
| 6 Button Controller | 39,– |
| 4 Player Adapter 2 Sega (auch EA Spiele) | 59,– |
| Animaniacs | 109,– |
| Bubsy 2 | 89,– |
| Der König der Löwen | 124,– |
| Dragon/Bruce Lee | 109,– |
| Dschungelbuch | 109,– |
| Earthworm Jim | 129,– |
| Ecco the Dolphin 2 | 109,– |
| FIFA Soccer '95 | 109,– |
| Flintstones – The Movie | 104,– |
| Flink | 89,– |
| Havoc | 104,– |
| Hurricanes | 104,– |
| John Madden Football '95 | 109,– |
| Kawasaki Super Bikes | 119,– |
| Kick Off 3 | 109,– |
| Lemmings 2 | 114,– |
| Mega Bomberman (1-4 Spieler) | 99,– |
| Micro Machines 2 | 114,– |
| Mickey Mania | 119,– |
| The Pagemaster | 114,– |
| NBA Live '95 | 109,– |
| Nigel Mansell Indycar Racing | 124,– |
| NHL Hockey '95 | 109,– |
| Paws of Fury | 109,– |
| PGA Tour Golf 3 | 109,– |
| Probotector | 109,– |
| Psycho Pinball | 114,– |
| Rise of the Robotos | 139,– |
| Rugby World Cup (EA) | 109,– |
| Seaquest DSV | 114,– |
| Shaq Fu | 109,– |
| Shining Force 2 | 134,– |
| Soleil dt. | 124,– |
| Sonic & Knuckles | 114,– |
| Sparkster | 89,– |
| Speedy Gonzales (Dez.) | 109,– |
| Super Street Fighter 2 | 129,– |
| Syndicate | 109,– |
| Tiny Toons 2 All Stars | 99,– |
| Urban Strike | 109,– |
| Wiz'n'Liz | 49,– |
| WWF Raw | 134,– |

## Mega CD

| | |
|---|---|
| Mega-CD 2 mit CD-Spielebuch und 3 Spielen (Tomcat A., Sonic, R. Avenger) | 499,– |
| Battlecorps | 109,– |
| Ecco the Dolphin 2 | 114,– |
| Flink CD | 99,– |
| Formula 1 World Champ. | 114,– |
| Golf the Best 36 Holes | 119,– |
| Heart of the Alien (Another World 2) | 109,– |
| Jurassic Park dt. CD | 89,– |
| Links | 109,– |
| Mickey Mania | 99,– |
| NBA Jam CD | 104,– |
| Pitfall | 89,– |
| Rebel Assault | 114,– |
| Soul Star | 119,– |
| Tomcat Alley | 89,– |

## Super Nintendo

| | |
|---|---|
| Super Game Boy | 99,– |
| Action Replay Pro 2 | 99,– |
| Actraiser 2 | 124,– |
| Adventure Island 2 | 124,– |
| Animaniacs | 139,– |
| Blackhawk | 109,– |
| Bomberman 2 | 109,– |
| Brett Hull Hockey | 139,– |
| Der König der Löwen | 134,– |
| Donkey Kong Country | 139,– |
| Dragon/Bruce Lee | 119,– |
| Dschungelbuch | 129,– |
| Earthworm Jim | 134,– |
| F-1 Pole Position 2 | 129,– |
| Feivel der Mauswanderer | 109,– |
| Indiana Jones | 139,– |
| Jungle Strike | 119,– |
| Jurassic Park 2 (Dez.) | 134,– |
| Kick Off 3 | 124,– |
| Legend | 99,– |
| Lemmings 2 | 139,– |
| Lord of the Rings | 119,– |
| Madden '95 | 124,– |
| Mickey Mania | 139,– |
| Micro Machines | 109,– |
| Nigel Mansell Indy Car Racing | 139,– |
| NBA '95 | 129,– |
| NHL '95 | 129,– |
| Page Master | 124,– |
| Pitfall (Dez.) | 129,– |
| Rise of the Robots (Dez.) | 144,– |
| Samurai Shodown | 134,– |
| Secret of Mana (dt. Texte/Spieleberater) | 114,– |
| Seaquest | 129,– |
| Shaq-Fu | 119,– |
| Slam Master | 129,– |
| Soulblazer | 124,– |
| Sparkster | 129,– |
| Star Wars 3 (Return of the Jedi) | 129,– |
| Street Racer | 124,– |
| Super Bomberman 2 | 109,– |
| Super Drop Zone | 119,– |
| Super Pinball | 94,– |
| Super Metroid (dt Texte/Spieleberater) | 114,– |
| Super Morph | 114,– |
| Super Street Fighter 2 | 134,– |
| Tiny Toons Adv. Wild'n Wacky Sports | 129,– |
| True Lies (Dez./Jan.) | 139,– |
| WWF Raw | 144,– |

**FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: NEO•GEO, GAME BOY, NES, MASTER SYSTEM UND GAME GEAR**

**SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND**

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

**TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06**

**JULIUSPROMENADE 11&68, 97070 WÜRZBURG**

Falls Sie in der Nähe sind: Besuchen Sie unsere neue Filiale in 94032 **Passau**, Bahnhofstr. 28

IT'S A MAN!AC

Entwickler: Nextech, Japan

# Soleil

MD

Action-Adventure sind in Deutschland Mangelware – insbesondere auf dem Mega Drive. Umso erfreulicher ist es, wenn eine solche Perle aus Fernost noch vor ihrem Erscheinen in den Staaten den Weg in deutsche Lande schafft. In "Soleil", Segas zweitem Adventurestreich seit "Landstalker", übernehmt Ihr die Rolle eines Jungen aus "Soleilstadt". Beginnt für Normalsterbliche der Ernst des Lebens erst mit 18, bekommen die Jungen von Soleil bereits im zarten Alter von 14 ein Schwert in die Hand gedrückt, um das Land vor marodierenden Monsterhorden zu verteidigen. Euer Abenteuer beginnt mit besagtem 14. Geburtstag: Auf Geheiß des Königs zieht er samt Schwert auf den Übungsplatz Rafflesia aus, um dort ein Held zu werden. Zu diesem Zweck gilt es, drei Medaillen zu erringen. Diese sind durch Fallen gesichert, die Ihr mit speziellen Fähigkeiten überwindet. Also begebt Ihr Euch auf die Suche nach diesen Fähigkeiten - und werdet prompt in das Abenteuer Eures Lebens verstrickt. Zunächst schaut Ihr jedoch auf einen Sprung bei der Wahrsagerin von Soleilstadt vorbei. Statt Euch mit Tips zu versorgen, beraubt Euch die Alte der menschlichen Sprache und verleiht Euch dafür die Fähigkeit, mit Tieren zu reden.

*Action-Adventures brauchen sich technisch nicht mehr vor den Ko egen zu verstecken. Dies wird in "Soleil" durch furiose Bosse eindrucksvoll bewiesen.*



Die harte Währung heißt Mahrin: Selbst diese Blume vergibt Informationen nur gegen bare Münze.



Übersichtlich. Die angezeigten Begleiter werden über Menü angewählt und miteinander kombiniert.

Werdet Ihr anfangs nur von Eurem Hund Johnny begleitet, schließen sich Euch im Verlauf Eures Abenteuers immer mehr tierische Gefährten an. Jeder von Ihnen spendiert Euch seine speziellen Fähigkeiten. So verteidigt Euch der Hund Johnny gegen nahende Feinde, verdoppelt ein Gepard Eure Geschwindigkeit und verbessern ein Pinguin und ein Löwe Eure Angriffsstärke. Sogar einer der Endgegner – das Meeresungeheuer Leviathan – begleitet Euch, um Eure Schlagfolge zu erhöhen. Nun fällt Euch das Abmetzeln der

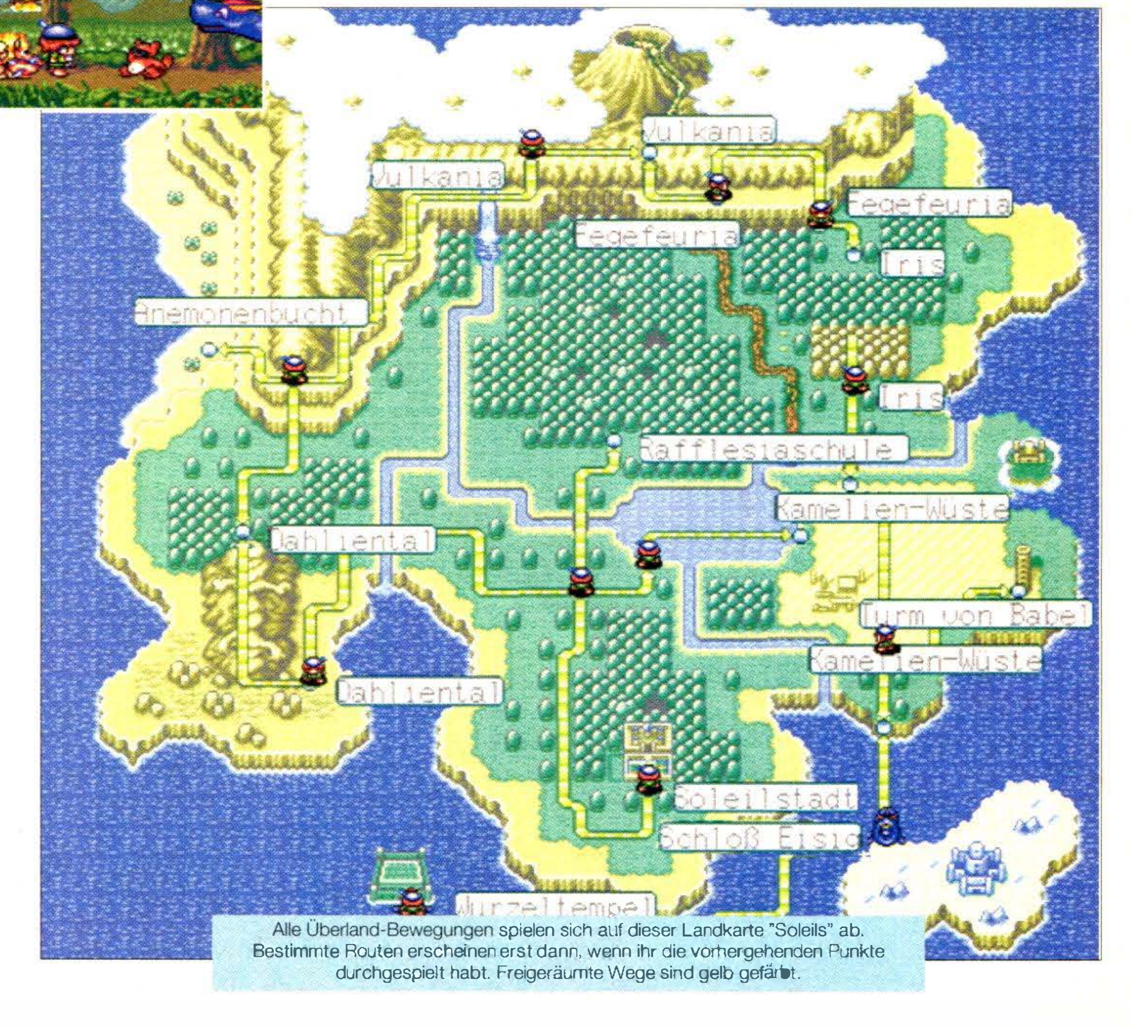













Alle Überland-Bewegungen spielen sich auf dieser Landkarte "Soleils" ab. Bestimmte Routen erscheinen erst dann, wenn ihr die vorhergehenden Punkte durchgespielt habt. Freigeräumte Wege sind gelb gefärbt.



Sanddünen laßt Ihr verschwinden, indern Ihr durch einen Schwertstreich angrenzende Zündblöcke auslöst.

Herr Hase versteht sich prächtig mit Johnny und macht Euch mit der Kunst des Springens vertraut.



Einzug in den Eispalast. Bei riskanten Überquerungen steht uns ein freundlicher Dinosaurier zur Seite.

Schleimbälle, Schildkröten, Seesterne, Sandwürmer und anderen Monster gleich doppelt so leicht. Derart eskortiert erlebt Ihr Abenteuer in Zauberwäldern, Vulkanen, Eispalästen und Unterwasserwelten.

Während Ihr durch die Weiten fremder Länder wandert, ereignet sich in der Wüstenstadt Babel eine weltumspannende Katastrophe. Nach dem berühmten Turmbau entpuppt sich die friedliche Wahrsagerin als drachenähnliches Schuppentier. Erzürnt über die Anmaßung der Menschen, inszeniert die Bestie die sagenumwobene Sprachverwirrung. Wagemutig stürmt Ihr samt Eurer Tierschar mit einer magischen Liane die Tore des Himmels und liefert dem Monstrum einen unvergeßlichen Kampf. Durch den Niedergang des Giganten entsteht ein Wirbelsturm, der Euch in Vergangenheit versetzt. Dort erfahrt Ihr die wahren Absichten und den Ursprung der Ungeheuer. Das Spielgeschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Außerhalb der Landkarte redet Ihr mit Tieren und Dorfbewohnern, erledigt in Handarbeit Monster oder umgeht Fallen. Begnügt Ihr Euch anfangs damit, Euer Schwert zu schwingen, mäht Ihr Eure Gegner später mit fliegender Klinge um. Grasbüschel und Truhen beseitigt Ihr ebenfalls mit dem Schwert. So findet Ihr Geld und Äpfel – die Maßeinheit Euer Lebensenergie. Eure Tiergefährten sortiert Ihr über den Menübildschirm. Hier könnt Ihr deren Fähigkeiten anwählen oder sie zu einem neuen Talent kombinieren.



Um den Geparden zu überzeugen, ist nicht nur fahrerisches Geschick, sondern auch Überredungskunst gefragt.







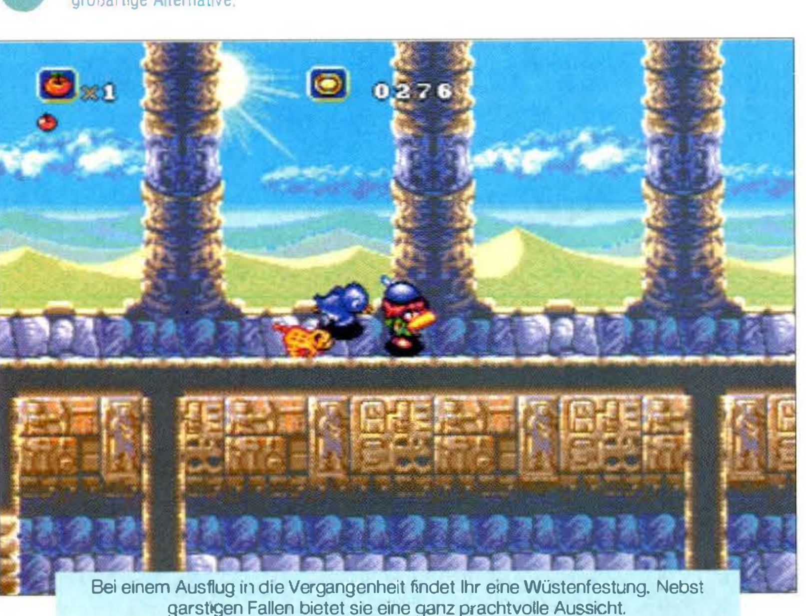








**TIERLIEB** • Trotz unübersehbarer "Zelda"-Anleihen gefällt mir "Soleil" als eigenständiges Action-Adventure – nicht zuletzt dank vieler neuer Einfälle. Die Idee mit den tierischen Gefährten ist genial. Anstatt sich auf dröge Gegenstände zu konzentrieren, entwickelt Ihr bei "Soleil" eine persönliche Beziehung zu Euren "Fertigkeiten". Ist man anfangs noch überrascht, nicht mehr mit Menschen zu kommunizieren, schließt man die Tierwelt schnell ins Herz. Ich war richtig enttäuscht, als mich am Ende des Spiels die Hühner wieder angackerten, anstatt einen Plausch mit mir zu halten. Dank opulenter Grafik und plastischer Endgegner braucht sich "Soleil" technisch nicht vor Super-Nintendo-Konkurrenten zu verstecken. Spieler, die bei "Landstalker" an der Steuerung scheiterten, finden hier eine (auch räumlich) großartige Alternative.



Bei einem Ausflug in die Vergangenheit findet Ihr eine Wüstenfestung. Nebst garstigen Fallen bietet sie eine ganz prachtvolle Aussicht.



Entwickler: Iguana Entertainment

# Aero the Acrobat 2



In Ermangelung eines Badestrandes wird in frostigen Gefilden gesurft: Drauf aufs Snowboard und los zum nächsten Level, wo die geflügelte Freundin ihrer Rettung harrt.

Sammelt Ihr vorher alle Buchstaben von Aeros Namen ein, lädt Euch Oberfiesling Ector zur Bonusrunde ein.

***Was ist es – größenwahnsinnige Fledermaus oder eingeschrumpfter Vampir? Das wissen nur die Designer allein. Fest steht, daß sich die Konkurrenz vor Aeros Biß in acht nehmen muß, denn der kleine Kerl ist mittlerweile flügge geworden. Hier drei Bilder der aufstrebenden Figur.***



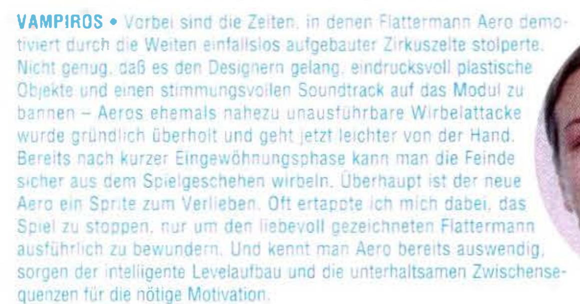
MD

Bösewichter inszenieren ihren Abgang bekanntlich nur, um anschließend in der Fortsetzung ihr Comeback feiern zu können. So auch bei dem Jump'n'Run "Aero the Acrobat 2". Gerade hat Aero seinen Erzfeind, den miesen Clown Ector, in einen Abgrund gestürzt, als dieser von seinem Schergen Zero mit Hilfe eines Flugapparates gerettet wird. Wieder macht sich unser wackerer Blutsauger auf den Weg, dem bösen Buben endgültig das Handwerk zu legen. Waren die Hintergrundszenarien des Vorgängers noch recht unspektakulär, entführt Euch der spitzohrige Held diesmal bis in den eisigen Norden. Das Gegnerspektrum reicht von in der Luft schwebenden, dreidimensional rotierenden Clowns über Spinnen bis hin zu glubschäugigen Pelzbällen. Betätigt ihr während eines Sprunges den Jump-Button noch einmal und drückt das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung, bedient sich Aero seiner "Wirbelattacke". Durch sie vergrößert Ihr entweder die Sprunghöhe oder beseitigt Feinde.



Nach überstandener Snowboardhatz werdet Ihr mit diesem Intro belohnt: Aero beäugt aus sicherer Distanz Red Castle.

Besonders nützlich ist sie aber für das Aufspüren der vielen mit Energiescheiben und Zusatzleben gespickten Geheimgänge. Für den Fall, daß Aero mitten im Level die Puste ausgeht, wartet das Spiel mit ausreichenden Savepoints auf. Habt Ihr alle Acts eines Levels durchgespielt, seht Ihr außer dem Paßwort noch eine opulente Zwischensequenz.



**VAMPIROS** • Vorbei sind die Zeiten, in denen Flattermann Aero demotiviert durch die Weiten einfallslos aufgebauter Zirkuszelte stolperte. Nicht genug, daß es den Designern gelang, eindrucksvoll plastische Objekte und einen stimmungsvollen Soundtrack auf das Modul zu bannen – Aeros ehemals nahezu unausführbare Wirbelattacke wurde gründlich überholt und geht jetzt leichter von der Hand. Bereits nach kurzer Eingewöhnungsphase kann man die Feinde sicher aus dem Spielgeschehen wirbeln. Überhaupt ist der neue Aero ein Sprite zum Verlieben. Oft ertappte ich mich dabei, das Spiel zu stoppen, nur um den liebevoll gezeichneten Flattermann ausführlich zu bewundern. Und kennt man Aero bereits auswendig, sorgen der intelligente Levelaufbau und die unterhaltsamen Zwischensequenzen für die nötige Motivation.



Der Igel ist ist nicht gerade beeindruckt. Um so besser – nähert Ihr Euch ihm von hinten, erwischt er Euch nicht, wenn er sich zur Schneekugel zusammenrollt.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SUNSOFT |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 76 % |
| SOUND | 72 % |
| SPIELSPASS | 78% |

Akrobatisch gute Fortsetzung, die nicht nur durch grafische Effekte, sondern auch durch eine brillante Steuerung überzeugt.

Jetzt neu!

# GAME EXPRESS

price power

**Lieferung direkt aus Österreich und der Schweiz!**

## MEGA DRIVE

Addams Family us 99,-
Aladdin dt 89,-
Animaniacs dt 99,-
Art of Fighting dt 109,-
ATP Tennis dt 109,-
Ballz dt 89,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us 89,-/69,-
Batman and Robin dt 109,-
**Battletoads us 49,-**
Battle Tech us 129,-
Beavis & Butthead us 129,-
Bubba'n Stix dt 109,-
Bubble & Squeak us 99,-
Bubsy 2 dt 89,-
Cannon Fodder dt 99,-
**Castlevania us "Bloody" dt 89,-/99,-**
CD Battlecorps dt 109,-
CD Double Switch dt 99,-
CD Dracula Unleashed dt 99,-
CD Dragon's Lair dt 95,-
CD Dune dt 99,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt 109,-
CDF-1 Heavenly Symphony dt/us 109,-
CD Ground Zero Texas dt 109,-
CD Heart of Alien dt/us 99,-
CD Jurassic Park dt 99,-
CD Links dt 99,-
CD Lunar the Silverstar us 99,-
CD Mickey Mania dt 99,-
CD Myst. Mansion us/dt 69,-/99,-
CD Mega Race us 119,-
CD Microcosm dt 99,-
CD NBA JAM dt 109,-
CD Power Rangers dt 109,-
CD Prize Fighter dt 109,-
CD Rebel Assault dt/us 109,-
CD Revenge of Ninja us 99,-
CD Road Avenger dt 39,-
CD Sensible Soccer dt 89,-
CD Slipheed dt 89,-
**CD Sonic dt 49,-**
**CD Soulstar dt 109,-**
CD Terminator dt 109,-
CD Third World War us 119,-
CD Thunderhawk dt 99,-
CD Tomcat Alley us/dt 69,-/99,-
CD Vay us 109,-
CD WWF Steel Cage dt 99,-
CD World Cup USA 94 dt 99,-
Cesars Palace us 89,-
Champions W. Class Soccer dt 99,-
Combat Cars dt 89,-
Daffy Duck dt 109,-
Dino Dini Soccer dt 99,-
Dschungel Buch dt/us 99,-/79,-
Dragon (Bruce Lee) dt 99,-
Dragon's Revenge dt 99,-
Dune 2 dt 109,-
Dynamite Headdy dt/us 109,-/99,-
EA-Tennis dt 109,-
**Earth Worm Jim dt 125,-**
Ecco the Dolphin 2 dt 109,-
**Eternal Champions dt 79,-**
F-117 Night Storm dt/us 79,-/69,-
Feel dt 109,-
FIFA 95 dt 109,-
FIFA Soccer 94 dt 69,-
Flink dt 89,-
Formula One Domark dt 99,-
Gountlet IV us/dt 79,-/99,-
**Gunship 2000 dt 49,-**
Gunstar Heroes dt 99,-
Hardball 94 dt 99,-
Hyperdunk Basketball dt 69,-
Jurassic Park us 59,-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt 109,-
Landstalker dt 119,-
Lemmings 2 dt 109,-
Lost Vikings dt 109,-

**Lion King dt 125,-**
Mario Andretti dt 99,-
Maximum Carnage dt 119,-
Mega Bomberman (4-Sp.) 99,-
Mega Turrican us 99,-
Mickey Mania dt 109,-
Micro Machines 2 dt 109,-
Mighty M. Power Rangers dt 99,-
NBA Jam dt/us 119,-/109,-
NBA Live 95 dt 109,-
NHL Hockey 95 dt 109,-
Ottifants dt 59,-
Pete Sampras Tennis dt 109,-
Pele Soccer dt 39,-
PGA Tour European Tour dt 99,-
**Pink Panther dt 59,-**
Pirates Gold us 109,-
Powergate dt 89,-
**Probotector/Contra dt/us 109,-/99,-**
Psycho Pinball dt 109,-
Pugsy dt 39,-
Ren & Stimpy Show dt 99,-
Rise of the Robots dt 129,-
Road Runner dt 99,-
Robocop 3 dt 109,-
Dr. Robotniks M.B. Machine dt 99,-
**Rocket Knight Adventure dt 69,-**
Shaq Fu dt/us 99,-/89,-
Shining Force 2 dt 129,-
**Shinobi 3 dt 69,-**
**Soleil dt 119,-**
Sonic 3 dt 99,-
**Sonic & Knuckles dt 109,-**
Sonic Spinball dt 99,-
**Sparkster dt 89,-**
Speedy Gonzales dt 109,-
Streetfighter Turbo dt 129,-
Streets of Rage 3 dt 129,-
Sunset Riders dt 69,-
Super Streetfighter 2 dt/us 129,-/139,-
Sylvester & Tweety dt 109,-
Taz Mania 2 dt 109,-
**Technoclash us 39,-**
The Hurricanes dt 99,-
The Incredible Hulk dt 99,-
The Pagemaster dt 109,-
**Tiny Toons dt 69,-**
Tiny Toons 2 dt 99,-
Toe Jam & Earl 2 dt 109,-
Treasure Land Mc Donalds dt 99,-
Troy Aikmann us 129,-
Turtles Tournament Fighters dt 119,-
Two Tribes Populous 2 dt 99,-
Urban Strike dt 109,-
**Virtual Racing dt/jp-PAL**
**engl. Texte 159,-/129,-**
**Winter Challenge dt 39,-**
Winter Olympics dt 99,-
Wiz'n Liz dt/us 99,-/79,-
World Cup USA dt 109,-
WWF Royale Rumble dt/us 119,-/69,-
Zero the K.Squirell dt 109,-
Zero Tolerance dt 109,-
Zombies A.m.N. us/dt 49,-/69,-

Virtua Racing Set 325,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA dt 59,-
6-Button Pad dt 39,-
Action Replay Pro 2 50/60HZ 89,-
**CD-Rom 2 ohne Spiele 399,-**
CR-ROM 2 mit 3-Spielen dt 479,-
CDX-Converter 99,-
Japan Converter jp 19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
Megadrive II Grundgerät 199,-
**Multi Mega dt 869,-**
Lion-King Set dt 299,-
RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz 49,-
Verlängerungskabel 39,-

## SUPER NES

Adventure Island 2 dt 129,-
Actraiser 2 dt 119,-
Aladdin dt 99,-
Al Unser Jr. dt 129,-
Animaniacs dt 129,-
Art of Fighting dt 129,-
Beauty & the Beast dt 99,-
Beavis & Butthead us 129,-
Biker Mice from Mars dt 119,-
Blackthorne (Blackhawk) dt/us 109,-
Brain Lord us 139,-
Breath of Fire 139,-
Brett Hull Hockey dt 109,-
Bugs Bunny dt 129,-
Charles Barkley dt 129,-
**Champion World Class Soccer dt 99,-**
**Choplifter 3 us/dt 59,-/99,-**
Clay Fighter us/dt 129,-
Claymates us 119,-
Dayze before X-Mas dt 119,-
Desert Fighter dt 119,-
Disney's Bonkers us 129,-
**Donkey Kong Country dt 129,-**
Double Dragon 5 dt 119,-
Dschungelbuch us/dt 119,-/129,-
**Dragon us/dt 129,-**
**Earth Worm Jim dt 129,-**
**Empire Strikes Back dt 119,-**
Equinox us/dt 69,-/89,-
Eye of the Beholder us 129,-
F1 Pole Position 2 dt 129,-
F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us 129,-
Fatal Fury 2 dt 119,-
Feivel der Mauswanderer dt/us 109,-
Fighter's History us 129,-
Final Fantasy 2 us 129,-
**Final Fantasy 3 us 149,-**
Final Fight 2 dt 109,-
Ghoul Patrol dt 109,-
Goof Troop dt 89,-
Hurricanes dt 129,-
Illusion of Gaia us 139,-
**Indiana Jones Great Adv. dt 129,-**
**Jungle Book us/dt 129,-**
King of Dragons us/dt 109,-/99,-
Legend dt 109,-
Lemmings 2 dt 129,-
**Lion King (W. Disney) dt 129,-**
**Lost Vikings dt 89,-**
Lufia us 129,-
Lord of the Rings us 119,-
Mario Allstars dt 89,-
Mario's Time Machine dt 109,-
Maximum Carnage dt 139,-
Mechwarrior dt 129,-
**Mega Man Soccer us 79,-**
Mega Man X dt 99,-
Metal Marines dt 129,-
Mickey Mania dt 129,-
Might & Magic II dt/us 129,-
Mystical Ninja dt 119,-
Mystic Quest dt 79,-
NBA Jam dt/us 129,-
Nigel Mansel dt 119,-
Pac Attack dt 119,-
Pac in Time dt 129,-
Pacman 2 us 119,-
Page Moster dt 129,-
Pinball Dreams dt 119,-
Plok dt 89,-
Pocky & Rocky dt 129,-
**Populous dt 59,-**
Popoon dt 109,-
Power Drive dt 109,-
Power Rangers dt 129,-
**Punch Out us 129,-**
**Rise of the Robots dt 144,-**

Robin and Batman dt 139,-
**Robocop vs Terminator us 69,-**
Rock'n Roll Racing dt 119,-
**Samurai Showdown dt 129,-**
Schlümpfe dt 109,-
**Secret of Mana dt 109,-**
Shaq Fu dt/us 119,-
Skyblazer dt 109,-
Slam Masters dt/us 129,-
Smash Tennis dt 109,-
Soccer Shootout Capcom us 129,-
**Space Ace dt 69,-**
Sparkster dt 119,-
Streetfighter II Turbo dt 119,-
Street Racer dt 119,-
Stunt Race FX dt/us 109,-
Sunset Riders dt 129,-
Super Bomberman us/4-Pl. Adap. 139,-
**Super Bomberman 2 dt 109,-**
Super Conflict dt 119,-
**Super Gameboy dt 95,-**
Super Hockey dt 99,-
Super Metroid dt 109,-
Super Morph dt 109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' dt 89,-
**Super Pitfall Harry us/dt 129,-**
Super Star Wars 3 dt 129,-
Super Streetfighter 2 dt/us 129,-/139,-
Superman dt 129,-
Syndicate dt 119,-
**T2 Judgement Day us 59,-**
Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-
Tetris Flash us/jp 109,-/139,-
The Incredible Hulk dt 129,-
Tiny Toons 2 dt 119,-
Top Gear 3000 dt 119,-
Turn & Burn dt 129,-
Troy Aikmann Football 129,-
Utopia dt 119,-
Val d'Isere Champ. dt 125,-
**Vortex dt 129,-**
Where i.t. World is Carmen S.D. dt 129,-
Wild Snake us 119,-
Winter Olympics dt 119,-
World Cup USA 94 dt 109,-
World Heroes 2 us 129,-
WWF Royale Rumble dt 129,-
X-Kaliber us 99,-
Young Merlin dt 129,-
Zool dt 109,-
Zombies dt 99,-

6-Spieler Adapter 59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,-
Nintendo Commander Pad 39,-
Action Replay 2 50/60Hz 99,-
Action Set (1 Spiel) SNES dt 229,-
Remote Pad / 2 Stck. 99,-
Game Maged dt (60Hz-Ada.) 69,-
Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel 59,-
RGB-Kabel us/dt 29,-
**SNES Morefun-Set 295,-**
SNES Powerstation 189,-
SNESUS 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,-

UMBAU:
SNES 50/60Hz/Schacht 79,-
Verlängerungskabel 19,-

## 3DO

FIFA Soccer demn. erhält.
**3DO us/2 CD/220V 959,-**
3DO pal/2CD 969,-
Alone in the Dark us 119,-
Another World us 69,-
Burning Soldier us 119,-
Dr. Hauzer jp 109,-

Dragons Lair us 89,-
Columns (Tetris Clone) jp 129,-
Fifa Soccer dt 119,-
Guardian Wars us 119,-
**John Madden 94 us 49,-**
Jurassic Park us 99,-
Lemmings us 89,-
Mega Race 119,-
Microcosm jp 139,-
Night Trap us 89,-
Pataank us 119,-
Road Rash 2 dt 99,-
Shadow us 119,-
**Shockwave us/dt 99,-**
Sesam Straße 49,-
Sewer Shark 109,-
Slayer us 119,-
Super Streetfighter us 129,-
Super Wing Commander us/dt 79,-/89,-
Total Eclypse us 109,-
Ultraman jp 149,-
VR Stalker us 119,-
Who Shot J. Rock 119,-
Control Pad 3DO 89,-
Umbau RGB/220V taugl. 199,-
Lasergun 89,-
Joystick Adapter 79,-

## SONSTIGES

JAGUAR Alien vs. Predator us 119,-
JAGUAR Bruce Lee us 119,-
JAGUAR Club Drive us 119,-
JAGUAR C. Ninja us 119,-
JAGUAR RGB-Kabel 49,-
**SEGA32X Grundgerät dt 379,-**
SEGA32X Doom dt 119,-
SEGA32X Star Wars dt 139,-
SEGA32X Virtual Racing Deluxe dt 139,-
Gameboy dt 95,-
GAMEBOY Aladdin dt 59,-
GAMEBOY Choplifter 3 dt 59,-
GAMEBOY Dschungelbuch dt 59,-
GAMEBOY Donkey Kong us/dt 49,-/59,-
GAMEBOY Galleria dt (4-Games) 39,-
**GAMEBOY Lion King dt 59,-**
GAMEBOY Mortal Kombat 2 dt 69,-
GAMEBOY Pac in Time 69,-
GAMEBOY Probotector dt 59,-
GAMEBOY Space Invaders dt 59,-
GAMEBOY Tiny Toons 2 dt 59,-
GAMEBOY Wario Land dt 59,-
GAMEBOY Zelda-Link's Aw. 59,-
GAMEBOY Zero Tolerance dt 59,-
PC System Shock dt 79,-
PC Tie Fighter dt 99,-
PC DOOM-2 dt 79,-
CDI Voyeur 89,-
CDI Soft- und Hardware ab 29,-
T-Shirts/Sweat-Shirts ab 19,-
NEO GEO CD
**Vorbestellung f. Sony Playstation mögl.**
**Vorbestellung f. Sega Saturn mögl.**
Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding) 29,-
US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM) ab 8,-
Alte Ausgaben US Magazineje 2,-
Marty Grundgerät RGB-Umbau 999,-
Marty Spiele ab 99,-
CD 32-Spiele ab 19,-
NEO-GEO Spiele bei uns erhältlich
T-Shirts ab 19,-
Baseball Caps ab 19,-

**TEL 05071/733134 ÖSTERREICH**

Reichstraße 35
A-6890 Lustenau
Tel. 0663/ 852845

Preise: DM 1.- / öS 8.-

Versand: öS 60.- incl. Nachnahme ab öS 2.000.- Frei Haus per NN
AUCH LADENVERKAUF!

**TEL 089/5438088 DEUTSCHLAND**

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Montag-Samstag, 10 bis 20 Uhr,
Fax 089/534254, NEU: BTX: GAME #

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

**TEL 071/733134 SCHWEIZ**

Laubenstraße 8
CH-9444 Diepoldsau
Tel. 0043-663/ 852845

Preise: DM 1.- / sFr -.90

Versand: sFr 10.- incl. Nachnahme ab öS 250.- Frei Haus per NN

Entwickler: Iguana Entertainment

# Zero
## The Kamikaze Squirrel

Sobald Zero den Rücksetzpunkt durchläuft und somit die Schranke fällt (links im Bild), ist er aktiviert.

Die Maxi-Pflanze auf der rechten Seite läßt sich als Sprungbrett zu höher gelegenen Plattformen mißbrauchen

Der Wirbelsprung katapultiert Zero um so höher, je schneller er nach dem ersten Sprungbefehl ausgeführt wird.

*Wenn Zero einen Blasebalg entdeckt, sollte er draufspringen. Nach drei bis vier gut gezielten Hüpfern entfaltet sich ein Tor zu bislang unbekannten Passagen. Pumpt Ihr allerdings zu viel Luft in die Pforte, platzen alle Hoffnungen auf Bonuspunkte und Short Cuts.*

MD

Im elitären Zirkel der Jump'n'Run-Helden herrscht Platzmangel: Neben Sunsofts "Aero the Acrobat", der gerade sein zweites Bildschirmabenteuer absolviert (siehe Test auf Seite 78), drängt der hausinterne Konkurrent "Zero the Kamikaze Squirrel" ins Rampenlicht. Doch welche Qualikationen kann der Neuankömmling vorweisen? Daß seine Plattform-Eskapaden vor scrollenden Szenarien stattfinden, überrascht heutzutage keinen mehr. Zero's Bewegungstalent ist dagegen erstaunlich: Wenn seine normale Sprungkraft nicht ausreicht, kann er in der Luft zu einem Wirbelhüpfer ansetzen, oder er zischt wie ein Pfeil in die gewünschte Richtung – letzteres dient wahlweise als Fortbewegungsmittel und Angriffstechnik. Außerdem schliddert Zero am Boden entlang, wirft mit Shurikans um sich und wehrt sich mit Fußtritten gegen hautnahe Feinde.

Die verschiedenen Levels sind nicht immer gradlinig zu durchlaufen. Ein verzwicktes Gewirr aus **Abkürzungen, Bonuskammern und Geheimpassagen** lassen Euren Forscherdrang zur Entfaltung kommen. Außerdem besteigt Zero eine Art Schnellboot, ballert sich in Shoot'em-Up-Manier durch einen vertikal scrollenden Schacht, läßt sich von Luftballoons in den Himmel tragen und von Sprungfedern nach oben katapultieren. Die Landschafts-Architekten präsentieren Wüsten-Szenarien, lassen unseren Kamikaze Squirrel durch unterirdische Höhlensysteme huschen, vor Pop-Art-Hintergründen hüpfen und Baumhaus-Siedlungen durchqueren. Ab und zu mischen sich sogar Zwischen- und Endgegner in die Feind-Phalanx – aber leider keine Paßwörter.




Auf dieser Welt tobt Zero: Leider hielten es die Programmierer nicht für nötig, Paßwörter zu reichen.



Zwischendurch nimmt Zero auf einer Art Motorboot Platz und zischt durch übelriechende Abwasserkanäle.

**HOPPLAHOPP** • Ganzauf die Schnelle hat Sunsoft ihren cleveren Jump'n Run-Helden sicher nicht erfunden – der agile "Aero"-Kumpan springt sich in die Herzen aller Hüpfspiel-Fans. Für Zero sprechen insbesondere seine vielfältigen Sprung- und Bewegungs-Manöver (kombiniert mit tadelloser Joypad-Steuerung) und das unkomplizierte Plug & Play-Konzept: Modul rein und der Spaß beginnt – ohne nervige Eingewöhnungsphase. Lediglich die Ausführung eines Shurikan-Wurfs dauert mir zu lange und ist relativ unflexibel, wenn Gegner von oben oder unten heranrücken. Der Rest ist solide, altbekannt und dutzendfach bewährt. Alles in allem ein angenehm flottes Jump'n Run ohne Allüren, aber auch wenig Star-Poten-tial – nicht zuletzt angesichts der vielfältigen Disney-Konkurrenz ("König der Löwen", "Dschungelbuch", "Mickey Mania").



Mit gezielten Fußtritten bringt Zero die hölzerne Hängebrücke zum Einstürzen



Im Kamikaze-Stil greift Zero die hängende Untertasse an und zerdeppert die Glaskuppel




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SUNSOFT |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 70 % |
| SOUND | 55 % |
| SPIELSPASS | 75 % |

Schwungvolles Hüpfspiel mit variantenreicher Steuerung, dezenter Innovation und bewährten Plattform-Algorhythmen.




# 0221 – 12 10 67 /68 /69

**SUPER NES**

| | |
|---|---|
| Blackhawk dt | 119.90 |
| Bomberman II dt | 119.90 |
| Breath of Fire us | 139.90 |
| Demon's Crest us | 139.90 |
| Dragon – Bruce Lee dt | 139.90 |
| F1-Pole Position II dt | 129.90 |
| Final Fantasy III us | 149.90 |
| Illusion of Gaia us | 149.90 |
| Legend dt | 109.90 |
| Lemmings II dt | 139.90 |
| Mickey Mania dt | 124.90 |
| NHL-Hockey '95 dt | 139.90 |
| Samurai Shodown dt | 139.90 |
| Saturday Slammaster dt | 139.90 |
| Secret of Mana dt | 114.90 |
| Sparkster dt | 129.90 |
| Street Racer dt | 129.90 |
| Stunt Race FX dt | 119.90 |
| Super Street Fighter dt | 139.90 |
| Vortex dt | 139.90 |
| WWF Raw dt | 159.90 |

| | |
|---|---|
| Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele | 39.90 |
| Fire-6-Player Adapter | 59.90 |
| RGB-Kabel dt/us/jp | 39.90 |
| in Verbind. mit Umbau | 29.90 |
| Game Boy Adapter | 89.90 |

**Speed it Up...!**

- Keine Adapterprobleme mehr
- Jedes SNES-Spiel läuft sofort
- 20% schneller auf 60Hz (mit 60Hz tauglichem TV)

Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter (1/2 J. Garantie) 99.00

Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung 69.00



**SATURN**

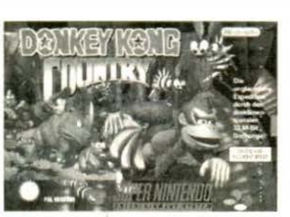
| | |
|---|---|
| Grundgerät jp inkl. Netzteil, Virtua Fighters | 1399.00 |

**SEGA 32X**

| | |
|---|---|
| 32X-Adapter dt | 389.00 |
| Moto Cross dt | 139.90 |
| Star Wars Arcade dt | 139.90 |
| Virtua Racing DLX us | 139.90 |

**MEGA DRIVE**

| | |
|---|---|
| Castlevania dt | 79.90 |
| Dynamite Headdy dt | 109.90 |
| Earth Worm Jim dt | 139.90 |
| Hyperdunk dt | 79.90 |
| König der Löwen dt | 129.90 |
| Lemmings II dt | 124.90 |
| Mega Bomberman dt | 119.90 |
| Mickey Mania dt | 124.90 |
| Micromachines II dt | 99.90 |
| Misadv. of Flink dt | 129.90 |
| NBA Live '95 dt | 119.90 |
| Soleil dt | 129.90 |
| Soulstar CD dt | 119.90 |
| Sparkster dt | 99.90 |
| Urban Strike dt | 99.90 |
| WWF Raw dt | 139.90 |
| Zero Tolerance dt | 89.90 |
| Mega Drive II dt | 199.00 |
| Action Replay Pro II dt | 109.90 |
| US/JP-50/60HzAdapter | 39.90 |
| 4-Player Adapter | 59.90 |
| Umbau 50/60Hz | 39.90 |




*dt 139.90*




*dt 139.90*




*dt 139.90*




*dt 139.90*



**NEO GEO CD**

| | |
|---|---|
| Grundgerät Top-Loader RGB-60Hz oder PAL-50Hz. inkl. 2 Joypads | 990.00 |
| Joyboard | 119.00 |
| King of Fighters '94 | 149.00 |
| NEO GEO CD's ab | 99.00 |

**NEO GEO**

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel sofort nach Veröffentlichung als Modul. so z.B. Samurai Shodown II 399.00

**PANASONIC 3DO**

| | |
|---|---|
| Grundgerät PAL | 999.00 |
| mit RGB-Umbau | 1099.00 |
| 3DO-Spiele schon ab | 49.90 |

**JAGUAR**

| | |
|---|---|
| Grundgerät inkl. Cybermorph RGB oder PAL, je | 599.00 |
| Jaguar-Spiele am Lager | |

**ZEITUNGEN**

| | |
|---|---|
| Edge | 18.00 |
| EGM | 17.50 |
| EGM II | 17.50 |
| Game Fan Magazine | 15.00 |

**PHANTASY**

Fragen Sie auch nach unserem Angebot an Rollenspielen.



**GAME SAVER**

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen. falls Du eine Stelle nicht schaffst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original GAME SAVER ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. (auch mit 60Hz-NTSC-Abfrage!)

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%

Der original GAME SAVER mit deutscher Anleitung

*DM 99.–*

**UNSERE LADENLOKALE**

**JUMP 'N' RUN**

**KÖLN**
Ebertplatz 2 – 50668 Köln

**KONSTANZ**
bei Quicksoft
auch PC Hard- & Software
Untere Laube 16 – Konstanz

Ladenpreise können abweichen

**aRJay-Games**
Ebertplatz 2 – 50668 Köln
Telefax: 0221- 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

Händleranfragen erwünscht.




*dt 109.90* *dt 99.90*




*für MD oder SNES 89.90*

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme.

Entwickler: Eletronic Arts, USA

# Michael Jordan: Chaos in The Windy City


Nur Fliegen ist schöner – Dunkt Ihr den Ball in den Korb, kommen Extras rausgepurzelt.


Die "Windy City" ist ganz schön big. Habt Ihr eine der Stationen geschafft, gönnt man Euch ein Paßwort.


Cranium ist wahrhaft niederträchtig: Nun hetzt er schon Fußballspieler auf den armen Michael.

***Michael Jordan – für die einen ist er nur ein Sportler, für die anderen ein ott. Um so größer war die Entrüstung der Fans, als sich ihr Idol aus dem Geschäft zurückzog, um eine ruhige Kugel zu schieben und nebenber ein wenig Baseball zu spielen. Allerdings setzte Jordan die Baseball-Karriere in den Sand. Doch sein Name ist noch immer verkaufsträchtig: Verträge mit S bubberstellern und anderen Firmen bringen ihm Millionen Dollar ein. Klar, daß das Jordan-Videospiel nicht lange auf sich warten ließ.***

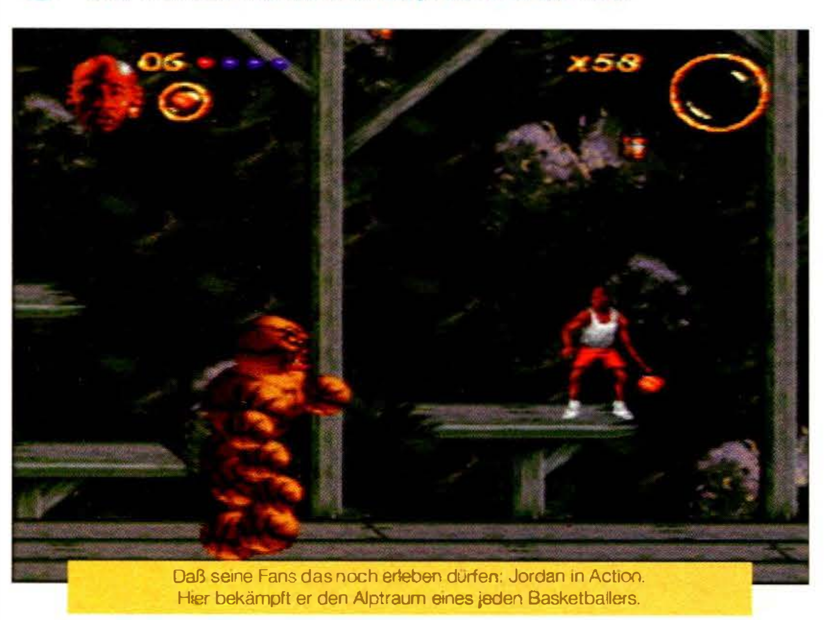
SN

Ein Traum für Jordan-Fans: Michael fegt noch immer über das Spielfeld – zumindest im neuesten Electronic-Arts-Streich "Chaos in The Windy City". Als das gesamte Chicago-Bulls-Team vom Schurken Dr. Max Cranium entführt wird, stürmt der Basketball-Star kurzerhand die Pforten der "Windy City". Doch die Suche nach den Teamkollegen ist lang und beschwerlich: Die einzelnen Level sind riesig. Glück für Jordan, daß er regelmäßig mit Paßwörtern versorgt wird. Bis dahin müßt Ihr Euch mit Riesenspinnen, ballköpfigen Zombies, fliegenden Glubschaugen und nervigen Fledermäusen herumärgern.

Doch was wäre Jordan ohne Basketball? Na klar – den hat er im Gepäck und schmeißt ihn vorlauten Biestern an die Birne. Während Ihr Euren Ball vor Euch herdribbelt, kommt ihr an dem einen oder anderen Korb vorbei. Dann macht Ihr "Air-Jordans" Spitznamen alle Ehre und dunkt den Ball rein. Der Korb geht dabei zwar zu Bruch, hinterläßt Euch dafür aber einen Gegenstand: Erfrischungsgetränke dienen der Gesundheit des Sportlers und die unterschiedlichsten Ballsorten erleichtern Euch das Bombardieren der Monster. Gummibälle prallen von den Wänden ab, Bumerangbälle kommen brav zurück und Feuerbälle setzen gleich den ganzen Boden in Brand. Doch der Oberclou ist der Frostball: Mit seiner Hilfe friert Ihr Monster ein und latscht auf ihnen herum, bevor Ihr sie total kaltstellt. So nehmt Ihr beispielsweise einer gekillten Goldspinne die Möglichkeit, noch ihre Brut auf Euch zu hetzen.

Besonders wichtig sind die Schlüssel: Mit ihrer Hilfe betätigt Ihr nicht nur fahrbaren Plattformen und Seilwinden, sondern öffnet auch zahllose Türen. Hinter denen findet ihr Extras, lauernde Monster und Eingänge zu verschiedenen Bonusrunden.

**SPORTIV** • EA bietet uns ein Jump'n'Run mit besten Anlagen: Die Grafik ist durchweg ansprechend und das Jordan-Sprite schön flüssig animiert. Auch das zum Knobeln auffordernde Level-Design läßt wenig Wünsche offen – wenn nicht Blindsprünge und Stolperaktionen an Plattformrändern den Spielspaß dämpfen und den herben Schwierigkeitsgrad zusätzlich aufpeppen würden. Durch die gewöhnungsbedürftige Steuerung erscheint das Spiel unausgereift und unfair, ist es aber größtenteils nicht. Außerdem hätte eine umfangreichere Gegnergalerie nicht geschadet. Dennoch vermittelt "Chaos in the Windy City" dank stimmungsvoller Farbwahl und rhythmischer Musikstücke ein dynamisches Flair, das zum Weiterspielen anregt. Falls Euch die angesprochenen Schönheitsfehler nicht stören, solltet Ihr Shirt und Trikot rauskramen. Das gilt auch für die Sportmuffel!



Daß seine Fans das noch erleben dürfen: Jordan in Action. Hier bekämpft er den Alptraum eines jeden Basketballers.




MBIT 12 | CODE 010 201 022 | AB 6 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ELECTRONIC ARTS |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | LAGUNA |
| GRAFIK | 70 % |
| SOUND | 63 % |
| SPIELSPASS | 71 % |

Jordan on Fire: Megastar verbrennt in Rätsel-lastigem Jump'n'Run-Abenteuer basketballgeschädigten Monstern den Pelz.

**Entwickler:** Electronic Arts

# NBA Live '95

In isometrischer "FIFA"-Perspektive geht Ihr mit den authentischen NBA-Mannschaften samt aktuellen Teamrostern auf Korbjagd. Bis zu fünf Spieler können mit entsprechendem Adapter um die Wette dribbeln. Ein kompletter Ligamodus mit 82 Spielen und folgenden Playoffs verschaffen auch geübten Könnern langfristig Herausforderung. Ausführliche Einzelstatistiken werden über die Saison mitgeführt. Zudem könnt Ihr Euer eigenes Dreamteam einkaufen.




Ihr spielt mit den Original-Teams der Saison '95

Im Gegensatz zur Mega-Drive-Version (MAN!AC 11/94) machen sich hier einige Schwächen bemerkbar: Das Spieltempo ist viel zu hoch, sodaß Ihr Euch in hektischen Einzelaktionen verzettelt. Die Perspektive hat Vor- und Nachteile: Der Platz ist übersichtlich, dafür gibt's unter den Körben arge Verwirrung. Insgesamt ein sehr gutes Basketballspiel, etwas schlechter als das Original.

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | OCEAN |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK |
| GRAFIK | 66 % |
| SOUND | 58 % |
| SPIELSPASS | 80% |

**Basketballsimulation mit Realitätsanspruch. Durch überhohes Tempo oft zu hektisch.**

**Entwickler:** Toshiba EMI • **Produzenten:** Tom Sloper und Kelly Rogers (Actvision) • **Musik:** Psykosonik

# X-Kaliber 2097

Auch im Jahr 2097 sind neue Spielideen rar gesät: Das "Shinobi"-inspirierte Actionspiel "X-Kaliber 2097" verfängt sich im Netz durchschnittlicher Jump'n'Fight-Titel. Der Held wandert durch eine Vielzahl scrollender Szenarien, sammelt belanglose Extras (Zusatzenergie, Extra-leben) und wehrt sich mit diversen Angriffstaktiken.



Mit dem Schwert metzelt unser Held die Feinde nieder

Als Bonus-Spielmodus dürft Ihr ein Zwei-Spieler-Duell mit sieben Charakteren aus dem Spiel anwählen. Jedoch entpuppt sich diese "Street Fighter"-Variante als noch unspektakulärer wie der sogenannte "Quest"-Modus, sprich: das normale Spiel.

Im hart umkämpften Weihnachtstrubel hat "X-Kaliber 2097" wenig Chancen: Grafik und Sound dümpeln auf 08/15-Niveau – trotz der Psykosonik-Mitwirkung. Auch das Gegner-Design ist einfallslos und motiviert nicht gerade zu längeren Joypad-Sessions.

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACTIVISION |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| GRAFIK | 53 % |
| SOUND | 41 % |
| SPIELSPASS | 57% |

**Vollkommen durchschnittliches Jump'n'Fight mit laschem "Street Fighter"-Bonusspiel.**

Entwickler: Namco, Japan

# Starblade

"Starblade" – so der Name eines furiosen Polygon-Weltraumspektakels, das vor drei Jahren in den Spielhallen stand. Neben revolutionärer Technik bestach der Automat durch einen gewölbten Bildschirm und ein Cockpit mit Pilotensitz. Von der Hydraulik wurde der Spieler je nach Situation tüchtig durchgerüttelt.

Der Spielablauf des Klassikers wurde 1:1 übernommen: Der künstliche Planet "Red Eye" und seine Flotte befinden sich im Anflug auf den Hauptplaneten der Föderation. Die letzte Hoffnung der Menschheit stützt sich auf den ersten Bordkanonier der terranischen Eliteeinheit - Euch, den tapferen CD-Krieger.

In einem "Star Wars"-ähnlichen 3D-Spektakel nehmt ihr Kurs auf "Red Eye". Euer Auftrag gliedert sich in drei Missionen: Zunächst fliegt Ihr in das Innere von "Red Eye", um dessen Hauptreaktor Octopus zu zerstören. Auf dem Heimweg attackieren Euch die beiden gigantischen Kommandoschiffe "Iceberg" und "Commando". Jede der beiden Attacken gestaltet sich als eigene Mission. Da Euer Flugkurs vorgegeben ist, könnt Ihr Euch auf das Wesentliche konzentrieren – das Abballern zorniger Feindesschwärme. Die Gegner werden wie alle Objekte des Spieles als Vektorgrafiken dargestellt. Im Gegensatz zu den Landschaftsmerkmalen und den fetten Sternenkreuzern sind sie allerdings nicht mit farbigen Flächen überzogen.

Ein geschickter Schlenker mit dem Fadenkreuz und ein beherzter Druck auf den Feuerknopf zerblasen die bösen Buben in einzelne Vektoren. Erliegt Ihr jedoch der gegnerischen Übermacht, könnt ihr auf eines von zwei Continues zurückgreifen – Extraleben gibt's keine. Das Geschehen spielt sich auf der linken Bildschirmseite ab. Rechts wird der Zustand Eurer Schutzschirme, der Punktestand und die verbliebene Strecke angezeigt.

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

*Jedem Fiesling seinen eigenen Planetenvernichter. So lautet das Motto seit "Star Wars". Damals tauchte mit dem berüchtigten "Todesstern" das erste Mal eine Kampfstation auf, die einen ganzen Planeten vernichten konnte. Die Idee der tödlichen Gigantomanie wurde in zahlreichen B-Produktionen übernommen. Seitdem wimmelt es in der SF nur so von gewaltigen Vernichtungmaschinen. Die "Starblade"-Station "Red Eye" fügt sich brav ein.*



Keine leichte Aufgabe: Baller-Amateure können bei "Starblade" einpacken.

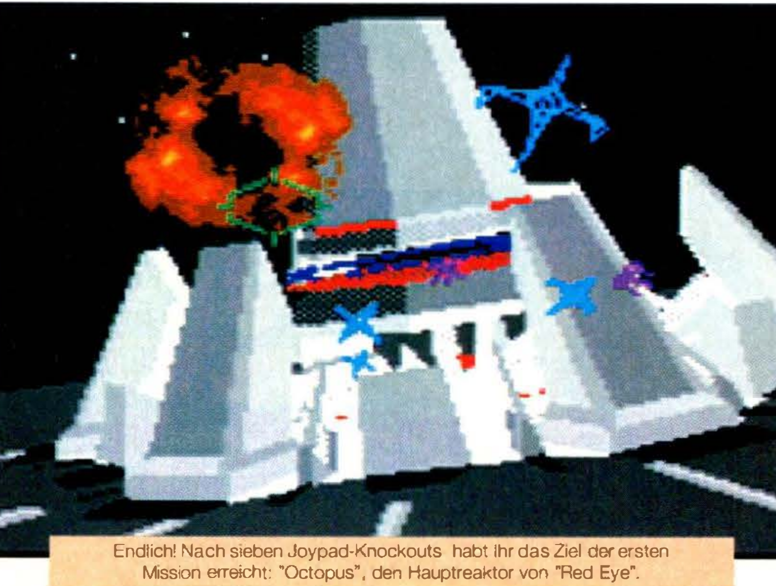


Dank des vorgegebenen Kurses rauscht Ihr in halsbrecherischen Bahnen an feindlichen Zerstörern vorbei




Das rechte Bildschirmviertel gibt Aufschluß über den Zustand des Schiffes und die Distanz zum Zielpunkt.

**ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT** • Technisch ist diese Umsetzung rundum gelungen, Grafik und Sound wurden nur geringfügig abgespeckt – haben aber drei schnelliebige Jahre auf dem Buckel. Zudem machten sich bereits nach der ersten halben Spielstunde erste Anzeichen meiner verschleppten Sehnenentzündung bemerkbar. Egal, wie schnell man auch auf den Feuerknopf einhämmert – gegen die feindliche Armada ist die Macht nicht mit Euch. Eigentlich schade, denn es macht richtig Spaß, mit Vollgas an Zerstörern vorbeizurauschen und Abfangjäger vom Landeplatz zu fegen. Die Optiken beim Flug durch Flottilien und verwinkelte Täler sind durchaus eindrucksvoll. Zeitweise glaubt man wirklich, hinter dem Steuerknüppel eines superschnellen Weltraumjägers zu sitzen. So kann man die stark eingeschränkte Handlungsfreiheit getrost verschmerzen.

Endlich! Nach sieben Joypad-Knockouts habt Ihr das Ziel der ersten Mission erreicht: "Octopus", den Hauptreaktor von "Red Eye".




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | NAMCO |
| SYSTEM | MEGA-CD |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| ANBIETER | SEGA |
| GRAFIK | 68 % |
| SOUND | 64 % |
| SPIELSPASS | 69% |

Die Umsetzung kann sich technisch mit dem Automaten messen, krankt aber an überhöhtem Schwierigkeitsgrad.



Red Eye's letzter Atemzug

Entwickler: Sunsoft, Yonezawa/Espal





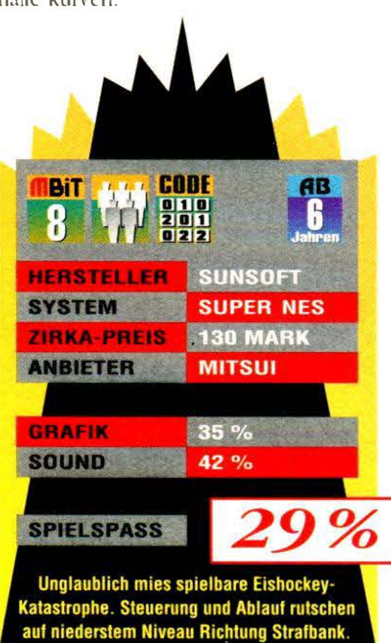

Auf dem Bild seht Ihr die zoomende Perspektive: Im Spiel könnt Ihr jederzeit aus vier Sichtwinkeln wählen.

Eishockey-Spieler gurgeln der Legende nach schon beim Zähneputzen mit Wodka, stutzen ihr ungestüm wucherndes Barthaar erst nach Gewinn der Meisterschaft und werden bei TV-Interviews herzerfrischend böse, wenn der Reporter doofe Fragen stellt. Eishockey-Spieler am Super Nintendo sind hingegen nette Jungs oder Mädels, die höchstens mal ins Joypad beißen, wenn sie auf der Verliererstraße landen.

"Super Ice Hockey" bietet Euch neben rauhen Sitten einen Pokal-Modus und vier Grafikperspektiven. Alle vier Feuerknöpfe sind mit Aktionen wie Paß, Schuß, Beschleunigung oder Bodycheck belegt. Allerdings verbringt Ihr die meiste Zeit mit Solo-Dribblings, da die Mitspieler recht verstört durch die Eishalle kurven.



**GEFRIERBRAND** • Lieber verspeise ich einen ausgewachsenen Puck, als daß ich mit diesem Unfug noch länger den Modulschacht blockiere. Steuerung und Spielbarkeit sind total verhunzt: Die Kufen-Cracks lassen sich nur seltsam eckig übers Eis bugsieren und feingeistiges Kombinationsspiel ist unmöglich. Um zu einem Tor zu kommen, braucht Ihr lediglich einen Gewaltschuß und etwas Glück. Wahrscheinlich spielt auch die Sunsoft-Chefetage heimlich nichts anderes als "NHL '95". Der direkte Konkurrent von Electronic Arts ist von der Grafik über die Steuerung bis hin zu strategischer Tiefe und realistischem Feeling dem erbärmlichen "Super Ice Hockey" um Lichtjahre voraus. Auch das namensverwandte "Super Hockey" von Nintendo zieht an "Super Ice Hockey" locker-flockig vorbei.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SUNSOFT |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | MITSUI |
| GRAFIK | 35 % |
| SOUND | 42 % |
| SPIELSPASS | 29 % |

Unglaublich mies spielbare Eishockey-Katastrophe. Steuerung und Ablauf rutschen auf niederstem Niveau Richtung Strafbank.

Entwickler: Atari, USA

# Club Drive

*Euer Fahrzeug könnt Ihr Euch per Knopfdruck in verschiedenen Perspektiven ansehen:*

JAGUAR

Im Jahr 2098 regiert Rot-Grün: Seit 50 Jahren ist Autofahren aus Sicherheitsgründen verboten, erst als der geniale Wissenschaftler Dr. Phosphorus fast unzerstörbare Autos entwickelt, darf wieder geheizt werden. Bei "Club Drive" besteigt Ihr einen dieser Wagen und rast im Miniatur-Format durch das Wohnzimmer des Nachbarn, San Francisco, ein Parkhaus oder eine gespenstische Geisterstadt. Drei Spielmodi werden angeboten: Im ersten sammelt Ihr Energiepunkte, die auf den Strecken liegen; im zweiten geht Ihr auf Zerbeulungs-Kurs mit einem Freund. Auch im dritten, bei der Verfolgungsjagd durch einen der Parcours, können zwei menschliche Teilnehmer antreten. Ihr steuert Euren Wagen vorwärts und rückwärts in jede beliebige Richtung über das Spielfeld – einen festen Kurs gibt es nicht. Hauptsache, Ihr demoliert Eure Kiste nicht an herumstehenden Hindernissen oder Häusern. Per Joypad schaltet Ihr zwischen mehreren Perspektiven um.




Der Grundstein des Atari-Erfolgs: Auf dem Fernseher an der Wand wird "Pong" gespielt.

| MBiT 16 | | AB 6 Jahren |
|---|---|---|
| HERSTELLER | ATARI | |
| SYSTEM | JAGUAR | |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK | |
| ANBIETER | ATARI | |
| GRAFIK | 40 % | |
| SOUND | 17 % | |
| SPIELSPASS | 39 % | |

Mäßig innovatives Autorennen mit drei völlig unterschiedlichen Spielmodi. Grafisch hat der Jaguar mehr zu bieten.

**LAHM** • Man nehme einen Jaguar mit seinen schnellen Prozessoren und programmiere ein Rennspiel mit einfacher Grafik (dagegen mutet "Virtua Racing" fotorealistisch an) – warum die Autos teilweise im Schleichgang durch die Gegend zuckeln (z.B. in San Francisco), wissen nur die Programmierer. Trotz abwechslungsreicher Kurse und Spielmodi kommt nur wenig Spaß auf: Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig und bei der Musik ergreift selbst ein Schwerhöriger die Flucht.

Entwickler: Virgin Games, GB

# Dragon

*Dragon ist das erste Prügelspiel, bei dem zwei menschliche Fighter gegen einen Computergegner antreten dürfen. Erst wenn der CPU-Kämpfer besiegt ist, messen sich die beiden Freunde mit ihrer verbleibenden Lebensenergie.*

JAGUAR

Auch 21 Jahre nach seinem Tod prägt der Kampfstil von Bruce Lee die Filme von modernen Kraftmeiern wie Jean-Claude van Damme oder Steven Seagal. Lee wurde 1940 geboren und starb mit 32 Jahren unter mysteriösen Umständen. Seine Lebensgeschichte erzählt der Kinofilm "Dragon", den Virgin auch auf den Jaguar portierte. In zehn Stages begegnet Ihr den Widersachern, die Lee auch im Film abfertigen mußte. Von einer Party in Hong Kong führt Euer Weg über einen Filmset bis auf einen Friedhof. "Dragon" ist kein Prügelspiel im "Street Fighter 2"-Sinn, vielmehr eine Kampfsport-Simulation, die auf übernatürliche Specials wie Hurricane Kick oder Dragon Punch verzichtet. Statt dessen dürft Ihr ab und an ein Nunchaku einsetzen und Gebrauch von unzähligen Nahkampfattacken machen. Zwischen den einzelnen Begegnungen, die Ihr auch zu zweit gegeneinander oder gegen den Computergegner austragen könnt, trainiert Lee in einer Bonusszene.




Der plastische Zeilenscroller und die überarbeitete Grafik unterscheidet "Dragon" von den anderen Versionen.

| MBiT 16 | | AB 12 Jahren |
|---|---|---|
| HERSTELLER | VIRGIN | |
| SYSTEM | JAGUAR | |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK | |
| ANBIETER | ATARI | |
| GRAFIK | 57 % | |
| SOUND | 62 % | |
| SPIELSPASS | 70 % | |

Bruce Lee steuert sich genauso gut wie auf dem Super Nintendo. Leider wurde die Grafik nur geringfügig aufgemotzt.

**BEKANNT** • Mit "Dragon" stellt Virgin nicht nur ihr erstes Spiel für den Jaguar vor – bislang gab's überhaupt kein Beat'em-Up für Ataris Raubkatze. Mehr als eine 1:1-Umsetzung des Super-Nintendo-Originals ist den englischen Designern nur technisch gelungen: Die Musik klingt voller und wurde besser abgemischt, der typische "Street Fighter 2"-Zeilenscroller ist perspektivisch wertvoll. Spielerische Unterschiede sucht Ihr vergeblich – wer durchspielen will, muß eine Menge Geduld mitbringen.

Entwickler: NMK, Japan

# Zed Blade

*SNK sei Dank. "Zed Blade" ist nur als Automat zu finden und nicht als Heimversion geplant. Auch das Tüftelspiel "Gururin" und die Taek-Won-Do-Prügelei "Fight Fever", die bereits in der Spielhalle stehen, erscheinen nicht als Modul.*

Aus dem hintersten Winkel des Universums kommen herrschsüchtige Invasoren angebraust. Statt Friede und Liebe wollen die machthungrigen ETs Rabatz und bevorzugen dabei unser Sonnensystem als Kampfarena. Leider stört die Anwesenheit der Homo Sapiens, und so setzen die Aliens die systematische Ausrottung des Erdvölkchens auf ihren Terminplan. Die Schlacht um unsere Planetenkette beginnt: Bevor Ihr Eure Kamikazemission in einem wendigen Raumgleiter startet, entscheidet Ihr Euch für eines von drei Waffensystemen mit unterschiedlichen Kanonen, Raketen und Sidekicks. Die Bewaffnung habt ihr dringend nötig, denn die Aliens kommen mit der üblichen Mittel- und Endgegner-Eskorte.



Kurios! Im ersten Level trefft Ihr auf einen der fettesten Endgegner.

| MBIT 78 | | AB 6 Jahren |
|---|---|---|
| HERSTELLER | NMK | |
| SYSTEM | NEO GEO | |
| ZIRKA-PREIS | 300 MARK | |
| ANBIETER | – | |
| GRAFIK | 49 % | |
| SOUND | 53 % | |
| SPIELSPASS | 44 % | |

**Müder Ballerspaß für zwei. Trotz Edeltechnik kommt das Neo-Geo-Modul in arge Ruckel- und Flackerbedrängnis.**



**SCHUSS INS BLAUE** • "Zed Blade"? Neo Geo? Ein neues Ballerspiel? Jubel! Der Kampfspiel-Lobby wird endlich Paroli geboten. Fragt sich nur, ob der Abstecher ins Weltraum-Genre nicht eher abschreckend wirkt. Müßte ich NMKs Vertikal-Shooter anhand der Grafik einschätzen, würde ich auf eine mittelmäßige Super-NES-Ballerei tippen. Die Feindesschar verhindert ein flüssiges Spiel und führt zu wilden Ruckeleien. Da ist der Frust vorprogrammiert. Schade, daß SNK ihren Fremdanbietern nicht besser auf die Finger schaut!

Hersteller: Data East

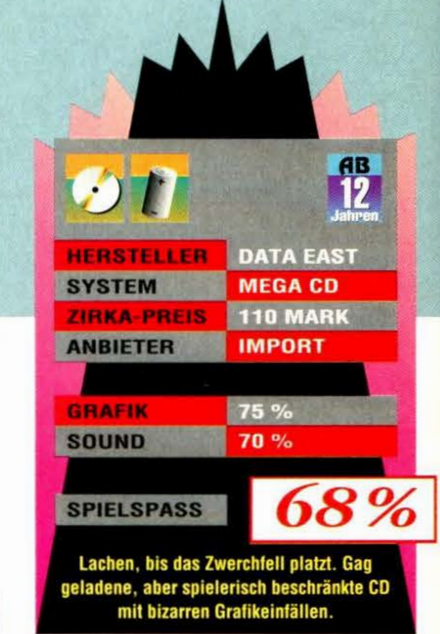
# Panic!

*Panic! nimmt alles auf die Schippe: Ihr bekommt eine "Space Invaders"-Variante mit unflätigem Osterinsel-Monument zu sehen und werdet Zeuge, wie Dr. Franken einer Blondine hinterherhechelt.*

Ein tückischer Virus hat die Technik rund um den Erdball lahmgelegt. Alle Computerprogramme spielen verrückt. Ihr, ein kleiner Hobbybastler im Schuljungen-Look, habt ein Antiprogramm entwickelt, mit dem Ihr Euch ins Netzwerk saugt. Ihr stolpert dabei in abstruse **Situationen**, wobei Ihr jeweils mit einem Apparat und diversen Schaltknöpfen konfrontiert werdet. Drückt Ihr den richtigen, beamt Ihr Euch weiter ins Netz vor, betätigt Ihr den falschen Knopf, wird eine heimtückische Attacke gegen Eure Lachmuskeln gestartet. So klettert aus dem Mona-Lisa-Ausschnitt ein stöhnender Bergsteiger heraus, Euer kleiner Forscher wird von einem Tetris zermalmt oder Ihr be-nutzt einen Sumoringer als Fallschirm. "Panic!" läßt sich jederzeit speichern. Eine zusätzliche Prozent-Anzeige verrät Euch, wieviele Gags ihr bereits gesehen habt, der Netzwerkplan zeigt Eure Position an.



Da Vinci Hardcore! Drückt Ihr im Museum den falschen Knopf, verwandelt sich Mona Lisa in einen Werwolf oder eine Medusa.



| | | AB 12 Jahren |
|---|---|---|
| HERSTELLER | DATA EAST | |
| SYSTEM | MEGA CD | |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK | |
| ANBIETER | IMPORT | |
| GRAFIK | 75 % | |
| SOUND | 70 % | |
| SPIELSPASS | 68 % | |

**Lachen, bis das Zwerchfell platzt. Gag geladene, aber spielerisch beschränkte CD mit bizarren Grafikeinfällen.**

**LACHSACK** • Was bei "Panic!" witztechnisch abgeht, schlägt selbst geübte Pixel-Komiker wie "Sparkster" und das "Parodius"-Ensemble. Leider beschränkt sich das Spiel auf das Abspielen humoristischer Sequenzen – Ihr seid eher Zuschauer, denn Mitspieler. Manchmal müßt Ihr in einen bereits besuchten Raum zurück und laßt die gleichen Gags nochmals über Euch ergehen. Trotzdem ist "Panic!" (Japaner kennen es als "Switch") die lustigste CD im Sega-Repertoire.

# JETZT FLIEGT EUCH DAS BLECH WEG!

# RISE OF THE ROBOTS




MIRAGE

Acclaim Entertainment GmbH

Entwickler: Id Software, USA • Design: Sandy Petersen • Programmierung: John Carmack, John Romero, Dave Taylor, Shawn Green • Musik & Soundeffekte: Robert Prince

# Doom

JAGUAR

Darauf hat die "Zombie"- und "Alien"-Generation gewartet: In den miteinander verbundenen Stockwerken und Gebäuden von "Doom" wird Gewalt simuliert – schnell, pausenlos und mit Euch in der Hauptrolle. Ihr seid kein Forscher oder Abenteurer, sondern eine Kampfmaschine, eingesperrt in eine dreidimensionale Welt der Dämonen, Menschenopfer und Todesfallen.

Vor dem schonungslosen Realismus von "Doom" verzagen sogar die "Mortal Kombat"-Fanatiker: Egal, ob mit Kettensäge, Raketenwerfer, Pump Action oder Plasma-Wumme – Eure Schüsse reißen klaffende Wunden und lassen das Blut literweise fließen. Wer "Doom" deshalb für hirnlos hält, übersieht die taktische Komponente. Mit einem Auge auf der Energieanzeige, schleicht Ihr durch die verwinkelte Festung. Auf Knopfdruck zeigt sich Euch die Automap, die im Gegensatz zum Originalspiel jedoch nicht begehbar ist. Ihr könnt den Feinden in den Rücken fallen, sie aus halbwegs sicherer Distanz beballern oder derartig reizen, daß sich die unterschiedlichen Rassen gegenseitig zerfleischen. Wer seine Feinde am liebsten mit einem Dauerfeuer-Fächer vernichtet, der sollte ständig nach Rüstungsteilen und Munition suchen – sonst muß er sich mit der nackten Faust durch die Armee der Totenschädel, Beholder und Minotauren boxen.

Mega-Splatter: Neben den bizarren Tötungsszenen sorgen die morbiden Ornamente und Hintergrundverzierungen von "Doom" für Aufsehen.

*Eure Lebensenergie könnt Ihr er Super-Extra auf 200 Pr zent aufstocken. Sie wird Euch sowohl numerisch als auch durch ein kleines, animiertes Gesicht angezeigt (siehe Bilder).*













Eure Waffe justiert sich automatisch nach oben oder unten – hier zerfetzt Ihr ein Ölfaß samt Zombie im ersten Stock.

**NACHSCHUB** • "Doom" hat jeder sofort kapiert: Die Steuerung der Spielfigur erfolgt trotz des gelenkzermürbenden Joypads noch intuitiv. Grafik, Licht und Bewegung sind so realistisch dargestellt, daß "Doom" nicht gewöhnungsbedürftiger ist als ein Videofilm. Die düsteren Level-Musiken sind auf dem Jaguar verschwunden, aber zumindest hat man die Stereo-Effekte (tierisches Brüllen und dumpfes Schnauben, MG-Rattern und Todesschreie) originalgetreu übernommen. Die ideale Mischung aus Suspense und plötzlich hereinbrechendem Splatter verdanken wir dem sorgfältig-hinterhältigen Leveldesign von Sandy Petersen. Was die Jaguar-Version herabsetzt, ist die beschnittene Speicherfunktion – besser als auf dem 32X, mieser als im Original. Auch die Grafik ist detaillierter und realistischer als die 32X-Optik, bildschirmfüllend, aber manchmal fürchterlich langsam.




Die Doom-Action folgt einer blutigen Physik: Die rote Wolke zwischen den Explosionen war einmal ein Feind, der von den Druckwellen zerfetzt wurde.

AB 18 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ATARI |
| SYSTEM | JAGUAR |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | ATARI |

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 84 % |
| SOUND | 69 % |
| SPIELSPASS | 84 % |

**Blutbad in 3D: Gewaltige Grafik, großartiges Leveldesign und begrenzte Speicherfunktion. Eine mittelprächtige Umsetzung.**

Entwickler: Virgin, GB

# Dragon

In MAN!AC 11/94 haben wir Euch die Umsetzung des gefloppten Kino-Epos "Dragon" auf dem Super Nintendo vorgestellt, nun liegt die Sega-Version vor. Als Bruce Lee prügelt Ihr Euch Mann-gegen-Mann durch die Schauplätze des Films und tretet gegen Kickboxer, Feuerspucker und einen Metzger an. Special-Waffen wie ein Nunchakko könnt Ihr auspacken, sobald Eure zweite Energieleiste eine bestimmte Markierung erreicht hat. Genau wie auf dem Super Nintendo dauern mir die Kämpfe zu lang, dafür sorgt das Fehlen jeglicher Special-Moves (Feuerbälle etc.) für Abwechslung – Ihr seit allein auf Euer Martial-Arts-Können angewiesen. Der Modus "Zwei-gegen-Einen", in dem Ihr den Computergegner zusammen mit einem Freund verknüppelt, macht am meisten Spaß. Abzüge gibt's für die Steuerung und die teils ungenaue Kollisionsabfrage. *wi*



Wie im Film: Im ersten Match trefft Ihr auf einen Seemann.




Entwickler: Acclaim, USA

# Nigel Mansell Indy Car

Zeit der Umsetzungen: Auch Formel-1-Star Nigel Mansell hat die Konsole gewechselt. Sämtliche Optionen, von den Spielmodi bis zu verschiedenen Fahrzeugeinstellungen, wurden übernommen. Doch im Gegensatz zur Mega-Drive-Version verschwand das Fenster am unteren Bildrand, die entsprechenden Anzeigen (Fahrzeugzustand und Kursübersicht) wurden über den Bildschirm verteilt. So vergrößert sich der Spielausschnitt (besonders wichtig im Zwei-Spieler-Modus), ohne daß uns ein Geschwindigkeitsverlust im Vergleich zur Mega-Drive-Version aufgefallen wäre. Die Steuerung geht im "Arcade"-Modus leicht von der Hand, spielt Ihr "Simulation" solltet Ihr vorher ein Training im Fahrerlager absolvieren. Mit dem größeren Bildausschnitt und der leicht verbesserten Grafik empfiehlt sich diese Version des Spiels. *wi*





Im Gegensatz zur Formel 1 starten Indy-Piloten "fliegend".

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| GRAFIK | 70 % |
| SOUND | 36 % |
| SPIELSPASS | 71 % |

Etwas besser als die Mega-Drive-Version. Der größere Bildausschnitt ist besonders im Zwei-Spieler-Modus unentbehrlich.

Design: Paul Jakquays, Scott Denny, Troy E. Miles

# Lord of the Rings

*Für Fantasy-Freaks ist sein Buch eine Bibel, er schon längst ein Heiliger. Die Rede ist von J.R.R. Tolkien, dem Verfasser der "Herr der Ringe"-Trilogie. Ohne dieses Werk gäbe es das Fantasy-Genre, wie wir es heute kennen, definitiv nicht.*

SN

Der Hobbit Frodo Beutlin hat von seinem Onkel den Meisterring des finsteren Sauron geerbt. Mit ihm kann man sich nicht nur unsichtbar machen, sondern auch die Heerscharen des Bösen befehligen. Um den Teufelsring loszuwerden, pilgert Ihr nach Bruchtal, wo über die Zukunft des Ringes und der Welt Mittelerde entschieden wird. Nachdem Ihr Eure Kumpels gefunden habt, tretet Ihr die gefahrvolle Reise an. Unterwegs wehrt Ihr Euch in Action-Manier gegen reißende Wölfe, Schlangen und anderes Getier. Laßt Ihr Euch umbringen, fällt der Ring in dieHändes des Bösen, und Ihr kehrt an den Anfangspunkt zurück – das Dorf Hobbingen. Dort erhaltet Ihr ein Paßwort zur Speicherung von Spielstand und Ausrüstung.



Auf der Suche nach den Kumpanen. Ob der freundliche Herr mit Hut wohl weiter weiß?



MBIT 8 | CODE 010 201 022 | AB 12 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | INTERPLAY |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 130 MARK |
| ANBIETER | LAGUNA |
| GRAFIK | 42 % |
| SOUND | 63 % |
| SPIELSPASS | 34% |

Schwache Grafiken, sinnlose Puzzles und langweiliger Spielverlauf schläfern selbst den größten Tolkien-Fan ein.

**FINSTER** • ...mutet die Welt Mittelerde an. Selbst wenn Ihr die Helligkeit Eures Bildschirms auf Maximum dreht, erkennt Ihr kaum etwas. Seht Ihr zufällig einen Gegner, stellt Ihr fest, daß er immer denselben Kurs ablatscht. Ihn dann noch zu treffen, ist reine Glückssache. Doch miese Technik ist nicht alles, was das Modul zu bieten hat: Die Puzzles sind unlogisch und aufgrund des undurchsichtigen Umfeldes nur schwer lösbar. Auch "Herr der Ringe"-Muffel gestehen: Das hat Tolkien nicht verdient!

Entwickler: Iguana Entertainment




# NBA Jam

*Wollt Ihr Euch über die verschiedenen Dunking-Optionen bei "NBA Jam" informieren, lest bitte unseren ausführlichen Test in der MAN!AC 3/94. Ingo hatte sich die Mühe gemacht, ein Dutzend Slam-Dunks abzubilden.*

CD

Der Frühjahrsknüller '94 wird neu aufgelegt: Nach erfolgreichen Umsetzungen für Mega Drive und Super Nintendo erscheint die erste CD-Variante von Midway's pfeilschnellem Action-Basketball – noch bevor die "Tournament"-Edition im März '95 zum Zug kommt. Wie gewohnt schnappen ein bis vier Spieler nach dem Ball, der anschließend mit listigen Paß-Kombinationen, Sprinter-Stiefeln und Weitwürfen Richtung Korb befördert wird. 54 NBA-Profis bilden die 27 Teams, die auf spektakuläre Dunks geeicht sind. Die Spielerdaten wurden dem aktuellen Liga-Stand angepaßt, die Sounds der Arcade-Vorlage originalgetreu auf CD übertragen. Außerdem seht Ihr (viel zu kurze) Live-Video-Bilder aus NBA-Spielen und dürft nach neuen Spezial-Teams mit geheimen Charakteren suchen.



Wenig Neues auf CD: Immerhin werden die Spielergebnisse auf die Batterie im Mega-CD gespeichert.

AB 6 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| SYSTEM | MEGA-CD |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| ANBIETER | ACCLAIM |
| GRAFIK | 70 % |
| SOUND | 58 % |
| SPIELSPASS | 85% |

Super-rasantes, unkompliziertes Action-Basketball. Nur unwesentliche Änderungen gegenüber der Modul-Version.

**GLANZLOSE SILBERSCHEIBE** • Die spielerische Extraklasse von "NBA Jam" ist unbestritten, doch an CD-Features herrscht Mangelware. Aktualisierte Mannschaften, frische High-Society-Spieler und ein paar CD-Sounds rechtfertigen keinen Neukauf. Wer das Modul schon hat, darf die Disc im Regal stehen lassen. Basketball-Neueinsteiger sollten zwar die Mega-CD-Version wählen, müssen sich aber mit einer Modul-typischen Präsentation abfinden – und Ladezeiten in Kauf nehmen.

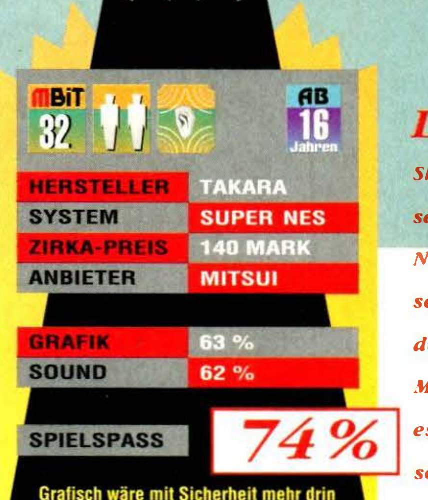
Entwickler: Takara, Japan

# Samurai Shodown

"Samurai Shodown" gilt für viele Neo-Geo-Fans als das beste Spiel des Prügel-Genres. Auch bei der Super-Nintendo-Variante treten zwölf kräftige Kämpfer aus verschiedenen Epochen an: Von der graziösen Florett-Kämpferin Charlotte, über einen fetten Schwertkämpfer bis hin zum obligatorischen Ninja. Wie bei "Street Fighter 2" führt jeder Charakter Special-Moves aus. Zwei Helden haben sogar ihre Haustiere mitgebracht, die sich auf Knopfkombination über den Feind hermachen. Im Gegensatz zu anderen Beat'em ups setzt Ihr auch Waffen ein (Lanze, Schwert, Stahlkralle), die Ihr nach einem besonders harten Treffer verlieren könnt. Eine zusätzliche Power-Energieleiste ermöglicht zerstörerische Spezial-Attacken.



Die Hintergründe sehen zwar nicht schlecht aus, doch die Sprites sind viel zu mickrig.




| | |
|---|---|
| HERSTELLER | TAKARA |
| SYSTEM | SUPER NES |
| ZIRKA-PREIS | 140 MARK |
| ANBIETER | MITSUI |
| GRAFIK | 63 % |
| SOUND | 62 % |
| SPIELSPASS | 74 % |

Grafisch wäre mit Sicherheit mehr drin gewesen. Spielerisch kein großer Rückschritt im Vergleich zum Original.

**ÄRMLICH** • Die Grafik der "Samurai Shodown"-Umsetzung sieht dermaßen ärmlich aus (kleine Sprites, kein Zooming), daß die Neo-Geo-Fangemeinde postwendend die Flucht ergriff. Doch Ihr solltet die Umsetzung nicht vorzeitig verdammen! Wer das Original nicht kennt, bekommt ein flottes Prügelspiel mit fantasievollen Charakteren. Für Abwechslung sorgen die verschiedenen Waffen – statt nur auf Martial-Arts-Künste zu vertrauen, fetzt Ihr hier mit scharfen Klingen durch die Luft.

*Die "Samurai Shodown"-Fortsetzung auf dem Neo-Geo steht seit kurzem in der Spielballe. Mit 202 MBit ist es fast doppelt so groß wie der erste Teil (118 MBit). 16 Kämpfer prügeln sich vor neuen und leicht überarbeiteten Hintergründen.*






Entwickler: Software Toolworks, USA

# Star Wars Chess

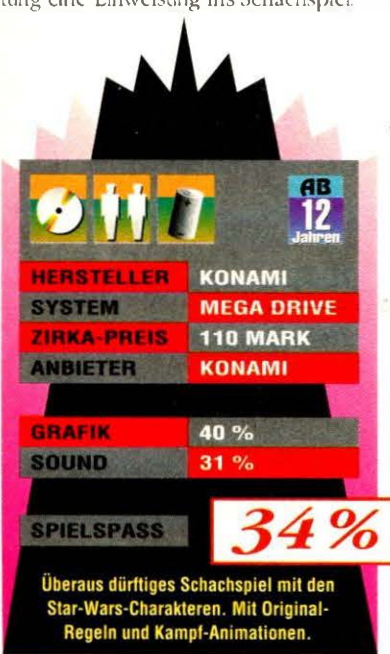
Wird eine Spielfigur vom Feld geschlagen, seht Ihr eine Kampfsequenz (natürlich mit vorbestimmtem Ausgang).

CD

Trotz abenteuerlicher Verkupplung eines uralten Brettspiels mit der erfolgreichsten Science-Fiction-Mär unserer Zeit hielten sich die Designer an die bekannten Schach-Regeln – kein vierdimensionales Spielfeld, keine Jedi-Extras oder Imperator-Tricks.

Ein bis zwei Spieler liefern sich ein traditionelles Tüftel-Duell mit den üblichen Optionen (2D- oder 3D-Darstellung, Zugrücknahme, eigene Stellung aufbauen, etc.). Ungewöhnlich ist lediglich, daß bei jedem Schlag-Vorgang das Duell der beiden Kontrahenten grafisch dargestellt wird. Je nachdem, welche Kontrahenten sich gegenüber stehen, wird eine andere, lineare Animation von Disc nachgeladen.

Für Schach-Unkundige bietet die Anleitung eine Einweisung ins Schachspiel.



| | |
|---|---|
| HERSTELLER | KONAMI |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| ZIRKA-PREIS | 110 MARK |
| ANBIETER | KONAMI |
| GRAFIK | 40 % |
| SOUND | 31 % |
| SPIELSPASS | 34 % |

AB 12 Jahren

**Überaus dürftiges Schachspiel mit den Star-Wars-Charakteren. Mit Original-Regeln und Kampf-Animationen.**



**PEINLICH** • Nicht mal Hardcore-Freaks der Space-Opera müssen sich "Star Wars Chess" als kuriose Ergänzung ihrer Science-Fiction-Sammlung zulegen. Die CD ist fast schon eine Beleidigung der Helden-Truppe, die als willenlose Schachfiguren dumm rumstehen. Die gelegentlichen, qualitativ mäßigen SoundSamples aus dem Film sind eine Frechheit, bestenfalls die unterschiedlichen Kampfanimationen verleiten beim allerersten Anschauen zum Schmunzeln. Ambitionierte Schachspieler stören sich am zähen Ablauf, an der lieblosen sowie unübersichtlichen Spielbrett-Optik und an der laschen Computer-Intelligenz. Mit viel gutem Willen könnte "Star Wars Chess" für all die Leute als Notnagel dienen, die unbedingt auf ihrem Mega-CD Schach spielen wollen. Konkurrenz ist nicht in Sicht.

Entwicklung: Westwood • Design: George MacDonald • Musik: Ancient Corp

# Eye of the Beholder

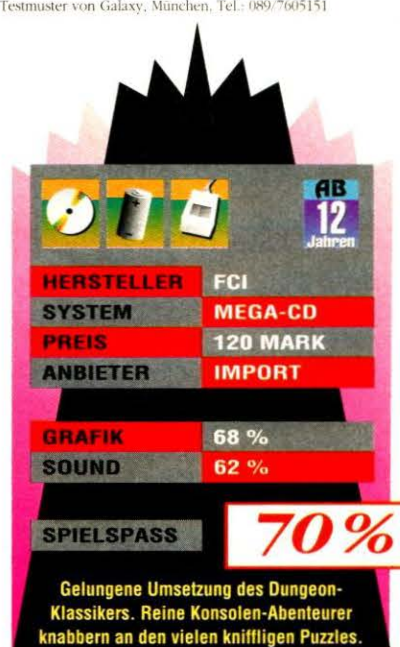



Auf ins Dungeon: Die Monsterscharen unter der Stadt Waterdeep haben ausgelacht.

CD

PC-Besitzer kennen die legendäre "Beholder"-Serie schon lange. Unter den Konsolisten konnten bislang nur Super-NES-Abenteurer die unterirdischen Katakomben der Stadt "Waterdeep" erforschen, jetzt liefert FCI die bislang beste Umsetzung des Klassikers. Per Maus oder Joypad erforscht Ihr dreidimensionale Dungeons, sammelt Gegenstände und drückt hin und wieder einen Schalter. Wie bei Klassikern des Genres üblich, wird nicht flüssig vorwärts gescrollt, sondern schrittweise umgeblättert. Lauft Ihr einem der Goblinoiden, Untoten oder anderen Monstern in die Arme, wird es in Echtzeit bekämpft. Ihr klickt möglichst schnell Eure Waffen und Zauber an und fleddert den Burschen anschließend.

Testmuster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151



| | |
|---|---|
| HERSTELLER | FCI |
| SYSTEM | MEGA-CD |
| PREIS | 120 MARK |
| ANBIETER | IMPORT |
| GRAFIK | 68 % |
| SOUND | 62 % |
| SPIELSPASS | 70 % |

AB 12 Jahren

**Gelungene Umsetzung des Dungeon-Klassikers. Reine Konsolen-Abenteurer knabbern an den vielen kniffligen Puzzles.**



**GRUFTIG** • Skeptiker mögen sagen, was sie wollen – die Dungeon-Hatz hat trotz dicker Staubschicht nichts von ihrem Charme verloren. Zeitgemäß sind die Verließ-Abenteuer unter "Waterdeep" für PC-Besitzer nicht mehr. Für Konsolen-Helden bieten sie jedoch eine willkommene Abwechslung: Forschen ist angesagt. Häufiges Speichern ist Pflicht, da Ihr sonst an manchen unfairen Stellen hängen bleibt. Zudem wartet die neue Version mit einigen Verbesserungen auf: Die Grafiken sind detaillierter und die wenig überzeugende Gesichterpalette des Urspiels wurde komplett überarbeitet. Die CD-Musikstücke sorgen für die richtige Schauerstimmung. Mehr Abwechslung und bessere FX hätten jedoch nicht geschadet. Interessenten sollten auf jeden Fall über den Kauf einer Maus nachdenken.

**Entwickler:** Vision Factory, Holland

# The Apprentice

CD-i

Lange hat es gedauert, jetzt ist das erste typische Jump'n'Run fürs CDi lieferbar: "The Apprentice" führt Euch in eine alte Rittersburg, in der ein Zauberlehrling seine Meisterprüfung absolviert. Ihr müßt **etliche hohe Türme** erklimmen, die sich als vertikal scrollende Plattform-Szenarien präsentieren. Dabei schießt Ihr auf vereinzelte Gegner (wahlweise werden diese auch erhüpft), sammelt Goldmünzen, Obst-Leckerbissen und verschiedenfarbige Schlüssel. Während die kleinen Rätsel schnell durchschaut sind, müßt Ihr in einigen Situation taktische und exakt getimte Hüpfstafetten ausbaldovern. Herabtropfende Säure, bewegliche Plattformen und feuerspeiende Statuen machen Euch dabei das Leben schwer.

*Vor dem Spielstart seht Ihr die Zauberburg mit ihren gefährlichen Türmen in voller Pracht.*

MEDIEVAL TOWER - STAGE 3

AB 6 Jahren

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | PHILIPS |
| SYSTEM | CDI |
| ZIRKA-PREIS | 90 MARK |
| ANBIETER | PHILIPS |
| GRAFIK | 69 % |
| SOUND | 67 % |
| SPIELSPASS | 71 % |

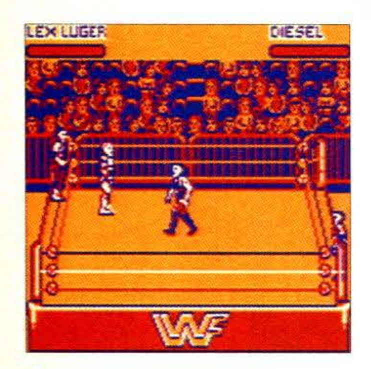
**Traditionelles & liebevolles Jump'n'Run mit wenigen Spielelemementen, aber penibel ausgeklügeltem Level-Design.**



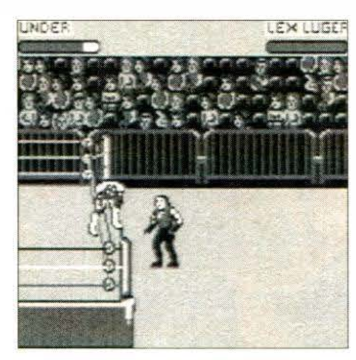
Der putzige Endgegner des "Medieval Tower" wartet nach dem dritten Abschnitt

**TRADITIONELL** • Während sich aktuelle 16-Bit-Jump n Runs mit Extravaganzen übertrumpfen setzt "The Apprentice" auf bewahrte Zutaten. Die Grafiken sind wunderhübsch gezeichnet, aber nicht besonders animiert. Spielelemente lassen sich an einer Hand abzählen – Und doch fesseln die intelligent designten Levels. Die Kollisionsabfrage ist minimal unfair, der Schwierigkeitsgrad insgesamt happig – dennoch werden selbst Hüpfspiel-verwöhnte Konsolen-Freaks am Joypad hängen bleiben.

# WWF Raw

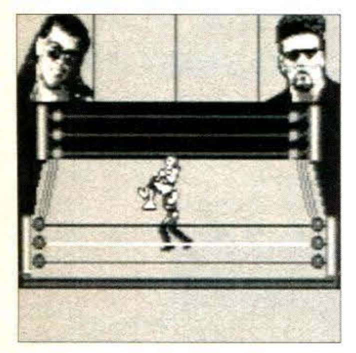


Im Vierer-Fight wird mit harten Bandagen gekämpft

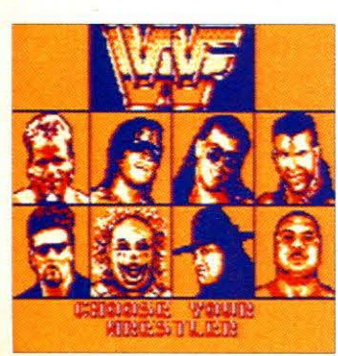


Außerhalb des Rings darf jederzeit weitergekämpft werden

Die World Wrestling Federation (kurz: WWF) hat den Verlust von Medien-Star Hulk Hogan verkraftet und gilt noch immer als die bekannteste Catcher-Vereinigung der Vereinigten Staaten. Acclaim schließt sich dieser Aussage an und präsentiert das alljährliche WWF-Spiel für den Game Boy: "WWF Raw" unterscheidet sich spielerisch nicht übermäßig von den Vorgängern, dafür wurde die achtköpfige Wrestler-Armada nach aktuellen Beliebtheitsdaten ausgesucht. Vom altbekannten Undertaker bis zu Razor Ramon, Bret Hart und Clown-Gesicht Doink prügeln sich muskelgestählte Kraftpakete im quadratischen Ring – Frauen bleibt der Zutritt verwehrt.



Je höher man steigt, desto tiefer fällt man: Ein Wrestler bekommt's zu spüren.



Acht Wrestler aus dem WWF-Stall könnt Ihr in den Ring führen

Unterschiedliche Sprungattacken, Würgegriffe und Uppercuts versprechen Abwechslung, doch arten die meisten Matches in hektisches Feuerknopf-Gedrücke aus. Die 16-Bit-Versionen haben nicht nur in dieser Hinsicht mehr zu bieten. Insbesondere optisch kommt das Catchen nur unbefriedigend rüber: Die einzelnen Charaktere sind verhältnismäßig klein und lassen nur selten Eigenheiten der verschiedenen Catcher erahnen. Drei verschiedenen Spielmodi (One-on-One, Tag Team und Survivor Series), die jeweils in verschiedenen Varianten zu spielen sind, täuschen über das langfristig monotone Spielprinzip nicht hinweg.

Wer auf Wrestling steht und keine 16-Bit-Konsole hat, auf der sich wesentlich bessere WWF-Module anbieten, darf zugreifen. Dasselbe gilt natürlich für Leute, die unbedingt ein Wrestling-Modul für unterwegs benötigen. Die Entwickler (Realtime, USA) gaben sich Mühe, erzielten aber nur mittelmäßige Ergebnisse.

| | |
|---|---|
| SYSTEM | GAME BOY |
| HERSTELLER | LJN |
| PREIS | 70 DM |
| SPIELSPASS | 59% |

# Desert Strike

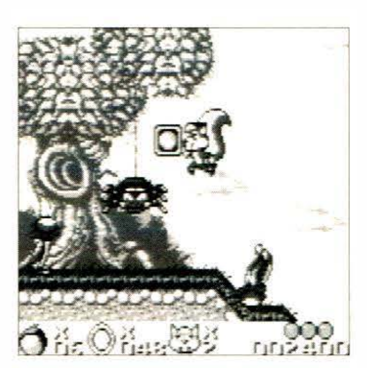
Auf eine Umsetzung der Action-Strategie-Mixtur "Desert Strike" haben viele Game-Boy-Besitzer gewartet. Auch hier verfolgt Ihr das Geschehen von schräg oben. Leider behindert Euch der kleine Schwarz-Weiß-Bildschirm bei der Ausführung Eurer Missionen. Fliegt Ihr über dunkle Flächen (wie z.B. eine Straße), könnt Ihr Euren Hubschrauber kaum noch erkennen: Taucht ein Feind neben oder gar hinter Euch auf, ist es fast unmöglich, sich in seine Richtung zu drehen und zielgenau zu schießen. Ansonsten bietet "Desert Strike" knackige Helikopter-Action mit einem Hauch von Strategie, unterlegt von zünftigen Soundeffekten, jedoch ohne Musikbegleitung.



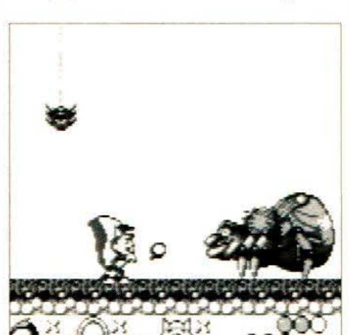
Wo bin ich ? Über geteerten Flächen fällt Euch die Orientierung schwer.

| | |
|---|---|
| SYSTEM | GAME BOY |
| HERSTELLER | OCEAN |
| PREIS | 70 DM |
| SPIELSPASS | 67% |

# Mr. Nutz



Mr. Nutz muß Nüsse sammeln, um sich gegen die Feinde zu verteidigen.



Jeder Level wird von einem gefährlichen Endgegner abgeschlossen

"Mr. Nutz" ist ein kleines Rothörnchen, das sich seinen Weg durch sechs gefährliche Levels voller putziger Feinde schlagen muß. Auf dem Super Nintendo haben wir dem niedlichen Helden in Ausgabe 4/94 auf die Hamsterzähne gefühlt. Die Game-Boy-Variante spielt sich genauso flüssig und ist stellenweise ebenfalls etwas unfair. Grafisch ist Mr. Nutz' Ausflug erstaunlich gut gelungen, sogar Levelgestaltung und -umfang wurden vom 16-Bit-Vorbild übernommen. Besonders gut gefiel uns die eingängige Melodie der Begleitmusik, die sich meine Kollegen noch stundenlang anhören mußten...

| | |
|---|---|
| SYSTEM | GAME BOY |
| HERSTELLER | OCEAN |
| PREIS | 70 DM |
| SPIELSPASS | 70% |




# Golf Classic



Der Super-Game-Boy-Rahmen macht dezent auf das Spielgenre aufmerksam



Die Kurse werden grundsätzlich aus der Vogelperspektive gezeigt

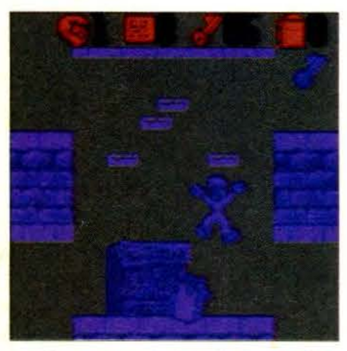
Zitat aus der Anleitung: "Betätigen Sie Taste A ein weiteres Mal, um beim Treffen des Balls Ihre Handgelenke zu entspannen und übereinander drehen zu lassen, um Ihren Schläger durch den Ball richtig zu beschleunigen (= Snap, zuschnappen)." Alles klar?
Auf diesem Niveau bewegt sich leider das ganze Spiel: Zwei 18-Loch-Kurse, Paßwörter, die üblichen Golf-Parameter und ein verkomplizierter Schlagvorgang prägen die mißlungene Golfsimulation. Das beste an der Handheld-Gurke sind die farbigen Super-Game-Boy-Optiken – kauft Euch lieber das "Konami Golf", auch wenn's nur schwarz-weiße Grafiken hat.

| | |
|---|---|
| SYSTEM | SUPER GAME BOY |
| HERSTELLER | MALIBU |
| PREIS | 70 DM |
| SPIELSPASS | 42 % |

# The Pagemaster



Der Super-Game-Boy-Rahmen ist der einzige grafische Lichtblick



Um Gegner zu erledigen (in diesem Fall ein Buch), müßt Ihr pixelgenau springen

Das Spielprinzip des Jump'n'Runs unterscheidet sich kaum von den 16-Bit-Varianten (siehe Test ab Seite 72). Hat man auf einer Karte den Level angewählt, wird in alter Manier auf Plattformen und Monstern herumgehopst – leider ist die Spielumgebung extrem einfallslos. Die Feinde wiederholen sich ständig und auch optisch wird einem nichts Neues gegönnt. Die Grafiken sind selbst für Handheld-Verhältnisse viel zu groß. Daher sieht man einen Gegner meist erst dann, wenn es bereits zu spät ist. Die Musik ist ebenso nervtötend und setzt dem ganzen die Krone auf. Wer auf Macauly Culkin steht, sollte lieber die 16-Bit-Versionen der Filmumsetzung spielen.

| | |
|---|---|
| SYSTEM | SUPER GAME BOY |
| HERSTELLER | FOX |
| PREIS | 70 DM |
| SPIELSPASS | 23 % |


## Impressum

**Chefredaktion:** Martin Goksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
**Redaktion:** Robert Bannert (rb), Andreas Knauf (ak)
**Gastautoren:** Oliver Ehrle (oe), Heinrich Lenhardt (hl), Armin Medic (am), Ingo Zabarowski (iz)

**Die Redaktion erreichen Sie unter** **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
**Telefax (0 82 33) 74 01-47**

**Layout:** Andrea Danzer, Robert Bannert, Winnie Forster, Martin Goksch, Andreas Knauf, Armin Medic, Karl Weidenbacher
**Titelgestaltung:** Andrea Danzer
**Titel:** © Disney
**Illustration:** Roger Horvath
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Cholupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung

**Erscheinungsweise:** monatlich
**Einzelverkaufspreis:** 5,90 DM
**Jahresabonnement** (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
**Bestell- und Abonnement-Service:** Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
**Vertrieb Handel:** MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
**Lithographie:** Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
**Druck:** ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg





Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
**Wallbergstraße 10**
**86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Goksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz.** MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.


## Inserenten




BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

*Über einen Mangel an Briefen konnten wir uns in diesem Monat nicht beschweren. Leider forderte die eine Hälfte die sofortige Absetzung Winnies als Actionspiel-Tester, während andere Schreiber sogar für Videospielentzug auf Lebenszeit plädierten. Zwei Briefe zum Thema "AvP vs. MAN!AC" haben wir abgedruckt, den Rest bringen wir als Sonderheft in den Handel. Die Proteste konnten uns aber nicht von der Tatsache ablenken, daß Ihr uns diesmal keine Zeichnungen und Bilder geschickt habt – nehmt Euch ein Beispiel an Roger und malt uns etwas für diese Seiten.*

## AvP-Zorn!

Ich habe gestern Euren Testbericht von "Alien vs. Predator" gelesen und bin wirklich enttäuscht von dem Ergebnis. Nicht vom Spiel, denn davon bin ich absolut begeistert, sondern von Eurer Testmethode. Auf den Screenshots ist deutlich zu sehen, daß der Tester es nicht geschafft hat, eine andere Zugangsberechtigung als Security 0 zu finden. Die Fotos der Spielfiguren Alien und Predator wurden jeweils unweit vom Start aufgenommen. (...)
Alles in allem schätze ich die Testdauer auf 20 Minuten. Meint Ihr, daß man in dieser Zeit genug über ein Spiel in Erfahrung bringt, um daraus einen Testbericht "zusammenzuschustern"? (...)
Peinlich für Eure Zeitung und eine Bestätigung Eurer Abneigung gegenüber dem Jaguar. Spätestens bei der Bewertung der Grafik mit 62% kommen mir ernsthafte Zweifel an der Unabhängigkeit Eures Mags. Da bekommt ja nahezu jede schrottige Grafik auf dem Mega Drive oder dem Super Nintendo mehr. Ein wirklich enttäuschter Leser.

Alexander Georg Müller, Hannover

Eigentlich lese ich so ziemlich jede Zeitung, die mit Video- und Computerspielen zu tun hat. Ich muß allerdings gestehen, daß ich Eure Publikation für die beste auf dem Markt halte. Doch bei manchen Tests stellen sich mir die Nackenhaare zu Berge: Um dem Vorwurf entgegen zu wirken, ich sei ein Atari-Fanatiker, merke ich an, daß ich neben dem Jaguar auch Mega Drive, Super Nintendo und Game Boy besitze. Nun zu meiner Kritik:
Der Test zu "Alien vs Predator" ist ja wohl das allerletzte! Ich habe Winnie eigentlich immer für objektiv gehalten, aber den Mist, den er über "AvP" verbockt hat, läßt darauf schließen, daß er einige Nächte zu lang mit der Pumpgun durch "Doom"-Katakomben gehetzt ist und dort sein Objektivität verloren hat.
Der Grafik nur 62% zu geben, ist unverständlich. Dabei grenzt sie schon fast an Fotorealismus und alle Personen aus meinem Bekanntenkreis haben sich angesichts der Farbanzahl (56.000) ungläubig an den Hinterkopf gefaßt.
Es zeugt nicht gerade von gutem Journalismus, wenn man sich über die "verpatzte" Steuerung ausläßt, aber nicht erläutert, was daran nicht in Ordnung ist. Hätte Winnie das Spiel ausgiebig getestet, wäre ihm aufgefallen, daß die Aliens eine gewisse Intelligenz besitzen. So lockte mich ein regungslos wartendes Monster in eine Falle, in der mich mehrere Aliens von allen Seiten bestürmten. "AvP" ist kein schnelles Metzelspiel wie "Doom", sondern ein Taktikspiel mit Actioneinlagen.
Ich bin übrigens 26 Jahre alt und seit 15 Jahren aktiver Videospieler. Bis bald.

Bernd Vehling, Mönchengladbach

Vor ein paar Tagen hatte Winnie einen Traum: Er rennt durch ein pixelfein zoomendes "AvP"-Labyrinth, seine Schritte hallen in den menschenleeren Gangways mit bedrohlich flackernden Licht- und Schatteneffekten. Da! Ein Geheimraum! Winnie schiebt sich in den Raum und traut seinen Augen nicht: Ein Spiegellabyrinth, dutzendfach blickt er auf seine eigene Spielfigur. Und er hatte dieses Grafikwunder während der Testsession doch glatt übersehen...!
Zum Glück gibt's in "AvP" aber keine Überraschungen und Geheimnisse, alles war nur ein Alptraum und Winnie konnte seinen Job behalten. Bei der "AvP"-Wertung haben wir nicht geschlampt – schließlich war unsere Erwartungshaltung genauso groß wie die jedes anderen Jaguar-Besitzers. Außerdem durften wir das Spiel ein paar Tage länger behalten als gewisse Mitbewerber – genügend Zeit, um zumindest die Hälfte der Security-Cards einzusammeln. Unsere Fotos machen wir aber nicht während des Tests, sondern ein paar Tage später an unserer Grab-Workstation. Daß sich Winnie dabei nicht mehr soviel Mühe gegeben hat, ist richtig. Wozu auch? Die Bilder zeigen 90% der "Alien vs. Predator"-Grafik und werden dem Spiel damit gerecht. Wären irgendwo noch Spezial-Levels in neuer Optik versteckt, hätten wir uns bei der Foto-Session natürlich bis dahin vorgekämpft. So haben wir Euch exakt das gezeigt, was in "AvP" abgeht.
Aus Platzgründen konnte Winnie nicht über alle Patzer im Spieldesign gebührend herziehen. So mißfielen ihm an der angesprochenen Steuerung z.B. die unerreichbaren "Strife"-Knöpfe, die ein elegantes Ausweichen im Feuergefecht nahezu unmöglich machen. Eine Nähe zum Film können wir den inflationär auftauchenden Säure-Pfützen nicht abgewinnen: Oder habt Ihr Ripley jemals kreischend durch Alien-Blut marschieren sehen?

Schade, daß Jaguar-Besitzer sich mittlerweile keine neuen Ideen mehr wünschen und sich mit einem phantasielosen "Doom"-Abklatsch zufriedengeben. "AvP" stellt bestenfalls gut 50% des technisch und inhaltlich Machbaren dar – traurig, wenn es tatsächlich das beste Atari-Spiel gewesen wäre.

## Saturn-süchtig

Ich lese Eure Zeitschrift schon seit der ersten Ausgabe, auf die mich Euer geniales Cover aufmerksam machte. Aber als ich Euch dann abonnieren wollte, gab's statt der Manga-Videos nur so einen öden Konami Games Guide. Nur warte ich seit vielen Monden auf eine Rückkehr der Videos.
Ich kann mich Pascal Jäger (MAN!AC 11/94) nur anschließen, die "A bis Z"-Spieleaufzählungen waren einfach genial. Die "Antworten kurz notiert" auf den Mail-Seiten sind ebenfalls eine gute Idee und sollten auf jeden Fall drinbleiben. Könntet Ihr bei den Manga-Videos nicht wieder den alten Wertungskasten einführen? Die neuen Sterne sagen ja gar nichts aus.
Nehmen wir an, ich habe genug Geld, um mir nicht 27 Mal das MAN!AC-Abo zu holen, sondern den Japano-Saturn. Wer baut mir so ein Ding für Deutschland um? Kommen die 32X-Spiele ("Doom", "Metal Head", "Star Wars") auch für den Saturn 'raus? Für das PC-"Doom" gibt es schon mehrere Zusatzdisks oder -CDs. Wäre dies auf dem 32X per Aufsteckmodul oder in Verbindung mit dem Mega CD auch möglich? Welches der beiden Systeme 32X oder Saturn würdet Ihr mir empfehlen?
P.S.: Das größte Lob auf Erden geht an Euren Hardguy-Zeichner. Sowas geniales habe ich selten gesehen – ich verlange ein Poster! Hochachtungsvoll.

Torsten U., Grevenbreuch

"Torsten U." aus dem unleserlichen Ort "Grevenbreuch" ist der erste Leser, der die Überschrift zu seinem Brief (Saturn-süchtig) selbst verfaßte – dafür erhält er die Erlaubnis, MAN!AC zu abonnieren. Und zwar sofort!
Ob die drei angesprochenen 32X-Spiele für den Saturn erscheinen werden, wissen wir nicht. Angekündigt sind sie nicht. Deine Szenario-Disc ist technisch möglich, aber nicht rentabel. Die Entscheidung "Saturn oder

# ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

*Die geplante Cyber-Konsole von Nintendo, das **VR 32**, erscheint im April in Japan. Ein deutsches Veröffentlichungsdatum ist noch nicht bekannt.*

*Für alle, die´s noch nicht gecheckt haben: **MK 2** ist seit ein paar Wochen von der BPS indiziert und damit kein Thema, das wir vor einem minderjährigen Publikum diskutieren dürfen. Eure zahlreichen Fatality-Anfragen und -Anmerkungen mußten wir somit zum Altpapier verfrachten – Sorry, aber "MK 3" kommt bestimmt.*

*Der Spielautomat, den wir auf der Messe in Köln linker Hand neben unserem 32X plazierten, war Capcoms **Dark Stalkers**. Kostenpunkt des Komplettgeräts: 5000 Mark!*

*Ob das Hardware-Update (Codename **Bulldog**) fürs 3DO tatsächlich im Herbst 1995 in den USA erscheint, ist noch unsicher. Am Konzept der schrittweisen Erweiterung bestehender Hardware will die 3DO-Company jedoch auf jeden Fall festhalten.*

*Solange eine **Anzeige** nicht gegen gängiges Recht verstößt, drucken wir alles ab, was Kohle bringt. Daß "brutale" Anzeigen die Branche oder das Hobby in Verruf bringen ist nicht richtig – Werbetexte und Anzeigenmotive sind lediglich ein Spiegel der Branche, zeigen Trends und Tendenzen. So ist das eben.*

32X?" würden wir noch aufschieben. Kauf Dir ersteinmal den Sega-Aufsatz und schlag ihn zur Not wieder los, falls sich Saturn, PSX oder Ultra 64 als die absoluten Überflieger erweisen.

Euer Magazin ist das informativste auf dem überlaufenen Markt und es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis Ihr solche Blindschleichen wie Xxxx Xxxxxxx oder Xxxx Xxx vertrieben habt. Hoffentlich erleidet Ihr nicht denselben Absturz wie die Xxxxx Xxxxx. Als Fan des Genres hoffe ich, daß die Rollenspiele für das Super Nintendo und die zukünftigen Konsolen in Deutschland erscheinen – wenn nur nicht diese inkompetenten Übersetzungen wären. Das fing mit "Mystic Quest" an ("Horrorwindeln") und wird beim (nicht ganz so schlimmen) "Secret of Mana" fortgesetzt. Durch sprachliche Verrenkungen geht der Zauber des Originals gänzlich verloren. Wenn sich Herr Moyse an der "Final Fantasy" vergeht, gibt's Rabatz... Markus Kamptmann, Crailsheim

***Wir kapitulieren – ab dem nächsten Mal gibt's zwei Seiten Leserbriefe. Sorry an die Leser, die uns zum Thema "Altersfreigabe" schrieben. Wir greifen die Diskussion im nächsten Monat auf.***





# HERO

Anno domini 1991: Ein blauer Igel taucht aus dem Nichts auf und rennt mit glühenden Turnschuhen alle Sprite-Konkurrenten in Grund und Boden – nebenbei verhilft das neue Maskottchen dem Mega Drive zum endgültigen Durchbruch: Segas Superstar Sonic entwickelte sich in kürzester Zeit zu einem Spielehelden mit Erfolgsgarantie.

"Sonic the Hedgehog" war nur der Anfang einer umfangreichen Spieleserie mit dem Igel und seinem Erzfeind Dr. Ivo Robotnik in den Hauptrollen. Im Laufe der letzten drei Jahre erschienen drei Mega-Drive-Titel: "Sonic 2" führte den doppelschwänzigen Fuchs Tails und einen Zwei-Spieler-Modus ein, "Sonic 3" überraschte im Frühjahr mit Knuckles und dem abwechslungsreichsten Level-Aufbau. Zwischendurch spielten wir "Sonic CD" für das Mega-CD. Rasant, umfangreich, aber spielerisch etwas zu traditionell dem alten Erfolgsrezept "Schnelligkeit über alles!" verpflichtet. Die CD-Variante ist wahrscheinlich das einzige Spiel, für das gleich zwei Soundtracks komponiert wurden: Sega USA waren die Techno-Klänge des japanischen Originals (übrigens auch in der deutschen Version zu hören) zu heftig. Hauskomponist Spencer Nilsen schrieb daraufhin innerhalb von wenigen Wochen einen komplett neuen Score samt Titelsong, der Pop, Nilsen-typische Klanggemälde und karibische Rythmen ins Spiel bringt.

Im gigantischen Flipperlabyrinth von "Sonic Spinball" machte der Igel im Winter '93 erstmals einen Ausflug abseits gewohnter Jump'n'Run-Pfade – zum Spaß der Fangemeinde.

Der offizielle vierte Mega-Drive-Teil heißt "Sonic & Knuckles" und erschien Ende Oktober: Dank einer Schnittstelle könnt Ihr alte Sonic-Module aufstecken und kommt in den Genuß früherer Sonic-Abenteuer mit neuem Helden – das alte Sonic-Sprite wird durch technische Tricks gegen Knuckles ausgetauscht. So erreichen entdeckungsfreudige Naturen selbst bisher unzugängliche Levelecken.

Aber auch 8-Bit-Freunde kommen nicht zu kurz: Nach dem Erstling, der im Spieldesign den Mega-Drive-Bruder übertrumpfte, kamen "Sonic 2", "Sonic Chaos" und "Sonic Spinball" für Game Gear und Master System in die Geschäfte, demnächst folgt "Sonic: Triple Trouble" mit Tails und Knuckles.

Interessantes am Rande: Das Original-"Sonic" wurde in Japan programmiert, danach entwickelte sich der Igel zum bevorzugten Schützling von Sega USA, denn alle weiteren Teile (Ausnahme "Sonic CD") entstanden in den Vereinigten Staaten. Ebenfalls ein US-Projekt: Der "Sonic"-Spielautomat von 1993, wo Sonic mit seinen Kumpels Ray und Mighty durch isometrische 3-D-Polygonwelten hetzt – neben der Trackballsteuerung überraschte auch eine Drei-Spieler-Simultan-Option.

Aber Sonics Auftritte beschränken sich nicht nur auf eigene Spiele. Als Maskottchen von Sega tritt der blaue Igel auch in einer ganzen Reihe von weiteren Titeln auf: Im Rallye-Automaten "Powerdrift" baumelt Sonic als Stoffpuppe am Armaturenbrett, in "Daytona USA" fahrt Ihr an einem monumentalen, in Fels verewigten Sonic vorbei. Im Action-Adventure "Ragnacenty/Soleil" gibt Euch der Igel auf einem Liegestuhl lümmelnd Tips. In diversen Sportspielen taucht der schnelle Held als Schiedsrichter ("4 in 1", Game Gear) oder auf Werbebanden und Anzeigentafeln (z.B. in "Super League Baseball CD") auf. Sonic-Ableger gibt's ebenfalls: Erzfeind Robotnik mimt in "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" den Gastgeber – das Tüftelmodul wurde ursprünglich in Japan als "Pyu Pyu" veröffentlicht. Für den Rest der Welt tauschte Sega die Feinde mit Robotnik-Wesen aus.

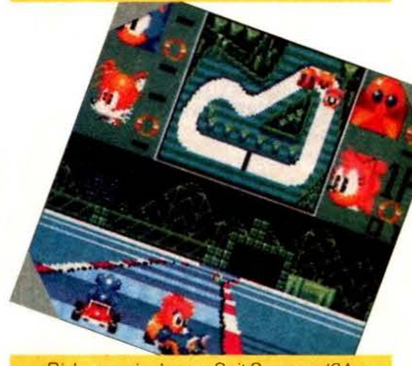
Aufgrund des Sonic-Booms, der in den USA auch Comic-Hefte und eine Zeichentrickserie inspirierte, werden wir auch im kommenden Jahr mit Sonic spielen. Für Mega-32X und Saturn steht Segas Maskottchen bereits in den Startlöchern. Ob als Umsetzung des Automaten oder in einer Neuentwicklung, erfahren wir im nächsten Jahr. Eines ist jedoch sicher: Sonic wird immer der Schnellste bleiben.

Der Superheld unter den Igeln: Habt Ihr alle Chaos-Edelsteine, könnt Ihr Euch in den noch schnelleren Super Sonic verwandeln ("Sonic 2").

Bonusspiele sind das Salz in der Suppe: "Sonic the Hedgehog", "Sonic 2", "Sonic CD" und "Sonic 3".



Keiner weiß, warum der blaue Igel mit den roten Turnschuhen immer hinter Edelsteinen her ist – hier in "Sonic Spinball".



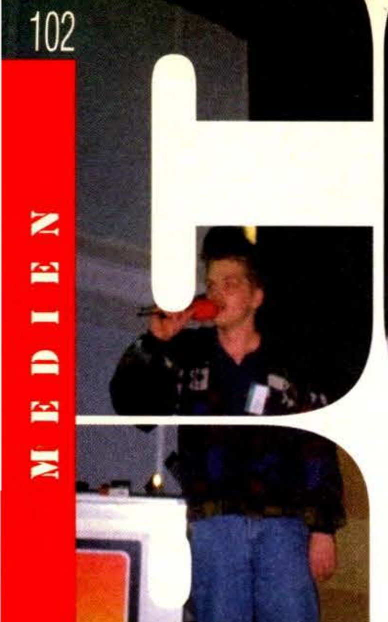
Bisher nur in Japan: Seit Sommer '94 rasen Game-Gear-Fans mit "Sonic Drift"-Go-Karts um die Wette.

## SPIELOGRAFIE

| | |
|---|---|
| 1991 | Sonic the Hedgehog (Mega Drive, Master System, Game Gear) |
| 1992 | Sonic 2 (Mega Drive, Master System, Game Gear) |
| 1993 | Son'icArcade (Automat) |
| 1993 | Sonic Chaos (Game Gear, Master System) |
| 1993 | Sonic CD (Mega CD) |
| 1993 | Sonic Spinball (Mega Drive.) |
| 1994 | Sonic Spinball (Game Gear) |
| 1994 | Son'ic3 (Mega Drive) |
| 1994 | Sonic Drift (Game Gear) |
| 1994 | Triple Trouble (Game Gear, Master System) |
| 1994 | Sonic and Knuckles (Mega Drive) |


MAN!AC

# COMPUTER 94



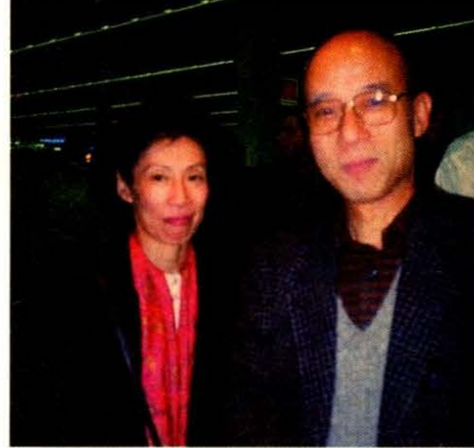








Kontrast-Programm: Die Karaoke-Monster am Software-2000-Stand (links) und die singenden Schönheiten bei Softgold/Funsoft (oben) brachten die Computer-Meute in Stimmung.



Capcoms Deutschland-Chef Nobuo Kashiwagi (hier mit Ehefrau) versorgte uns mit neuen Spielautomaten.

Erster Auftritt in der Weltpresse: Christian Weikert und das Virgin-Team zeigten in einer "eigenen" Halle ihre PC-Spiele.

**Kaum Videospiele und nur wenige Neuheiten, doch dafür eine doppelte Portion Spaß: Die Kölner „Computer 94" war ein dreitägiges Ereignis für PC-Fans, Amiganer und CD-ROM-Jünger.**

Anfang der 90er Jahre wurde die „Computer '94" als reine Amiga-Messe noch von Händlern, Entwicklern und Herstellern der Commodore-Szene bevölkert. In diesem Jahr (und nach der bereits dritten Namensänderung) präsentierte sich die Show schon auf dem Sprung zum Multi-Format-Großereignis. Den sterbenden Amiga (einige der anwesenden Händler machen noch immer 80% ihres Umsatzes mit Soft- und Hardware für den Allround-Computer) ersetzte in Köln der gewaltige PC-Markt. Außerdem waren einige Aussteller mit CDi-, 3DO- und Mac-Produkten angerückt. Unter dem Dach der Hersteller bzw. Distributoren Rushware/Funsoft, Virgin/Avalon und BMG/Telemedia waren die wichtigsten Publisher der westlichen Welt vertreten – lediglich die Hersteller und Labels des Bomico-Clans blieben der „Computer 94" fern. Außerdem hatten Größen wie Virgin ihre Videospiele zu Hause vergessen – sehr zum Schrecken der angereisten MAN!AC-Fans, die lediglich in der Nische des münchner Händlers Game Express, am Stand des X-Base Computer-Future-Clubs und natürlich bei uns auf ihre Kosten kamen. Zumindest als Gäste und Beobachter waren einige Entscheidungsträger der Modul-Branche angereist: Konamis Klaus-Peter Kuschke ließ sich die Veranstaltung genauso wenig entgehen wie Nintendos Joypad-Papst Michael Friesl und Capcoms Nobuo Kashiwagi, der mit Ehefrau am MAN!AC-Stand vorbeischaute.

Der Himmel auf Erden: Charmante Standdamen lockerten das digitale Chaos auf.

Mit einem verstärkten Auftreten der Videospiel-Hersteller in Köln ist nach unseren Recherchen ab dem nächsten Jahr zu rechnen. Co-Veranstalter Marc Wadenga versprach außerdem einen Händler-Tag, über den wohl nur die Händler traurig sein werden: Unter Ausschluß des Publikums gehört die Computer-Messe dann für einen Tag der Industrie und die Hard- und Software-Verkäufe sinken auf den Nullpunkt.

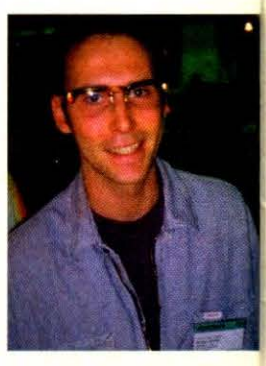
Doch in diesem Jahr wurde in Köln noch gefeilscht und vercheckt was die Vorräte hergaben. Auch MAN!AC war ein paar Dutzend „Ballen" der neuesten Ausgabe innerhalb von zwei Messetagen los – für eine reine Computermesse herrschte also ein reges Interesse an Informationen aus dem Konsolen-Umfeld.

Trotz guter Vorsätze und tapferen Organisationsversuchen rettete letzendlich nur die waghalsige Improvisation am Stand von MAN!AC die gute Laune: Die Capcom-Spielautomaten „Dark Stalkers" und „Super Street Fighter 2 Turbo" brachte der Spediteur noch rechtzeitig zur Eröffnung der Messe nach Köln, auf unsere Luxus-T-Shirts warteten die MAN!ACs und die Messebesucher jedoch vergeblich. So spurtete Andreas am ersten Tag in den Copy-Shop und ließ den MAN!AC-Schriftzug einfach vom Cover auf das weiße Hemd drucken. Der Zutritt zur Mode-Avantgarde blieb unserer Crew dadurch verwehrt, doch zumindest konnte man die gefürchteten MAN!AC-Redakteure nun schon von weitem erkennen.

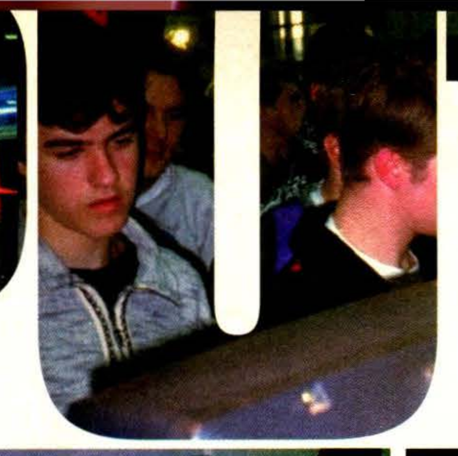
Dank Marcus „Game Express" Andress tobte

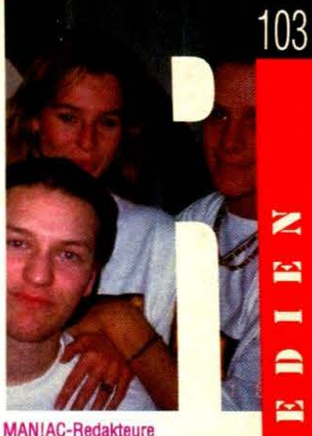






Der Mann, der uns den Affen brachte: Marcus Andress und sein Game-Express-Team versorgten das Publikum mit "Donkey Kong Country" und "Super Punch Out" – der Münchner Händler war neben MAN!AC der einzige Videospielspezialist auf der Computermesse in Köln.



MAN!AC-Redakteure führen ein tolles Leben: Olli (oben) genießt seinen ersten Messeauftritt.






Links: Gute Laune im Videospiel-Ghetto: Segas Torsten Oppermann (der große Blonde in der Mitte) hat sich unter die MAN!AC-Mannschaft geschmuggelt, Ex-Mitarbeiter und Mega-Drive-Spezialist Ingo Zaborowski (jetzt bei Psygnosis) bleibt grinsend auf Distanz.

Scharfer Blick und jahrelange Erfahrung: Konamis Klaus Peter Kuschke war mal wieder der erste, der eine druckfrische MAN!AC in die Hände bekam.

schon am ersten Messetag der 32-MBit-Hammer „Donkey Kong Country" am MAN!AC-Stand – bis Segas Torsten Opperman den Konkurrenz-Titel gegen brandneues 32X-Equippment austauschte. Wer die finalen Mega-Drive-Versionen von „Virtua Racing Deluxe", „Doom" und „Star Wars" spielen wollte, kam zu uns und fuhr mit Aussicht auf Soft- und Hardware-Gewinne zwei Tage lang um eine gute Rundenzeit.

Für angelegte Ohren sorgte auch eine 70%-Version von „Chaos Control", die uns Philips zusammen mit ihrem dicksten Bildschirm für die Messe spendierte. Selbst der Hersteller Infogrames war verblüfft, das 3D-Gemetzel bei uns in Aktion zu sehen – vielleicht bewegt sich der in den falschen Kreisen?

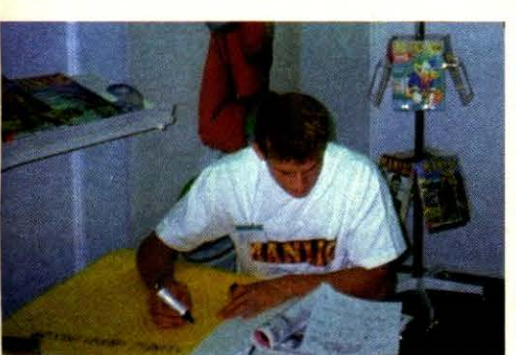
Alles in allem eine turbulente Messe mit ruhigem Freitag und Publikums-Chaos am Wochenende. Wer den dreitägigen Computer- und Spielemarathon in diesem Jahr verpaßt hat, der sollte 1995 mal vorbeischauen. Wir von der MAN!AC sind mit Sicherheit wieder dabei – wenn alles gut geht sogar mit den versprochenen T-Shirts. *wi*

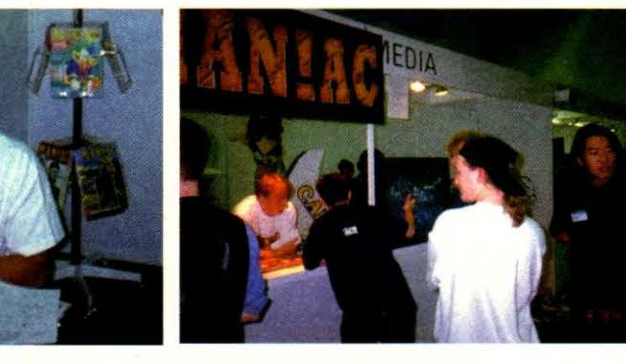





Electronic Arts hatte die aktuellsten Produkte im Gepäck: Während der einsame Pentium-Fan Peter Molyneux mit dem "Magic Carpet" herumflog (rechts), gingen die MAN!AC-Redakteure mit „The Need for Speed", dem neuen 3D-Rennspiel für das 3DO, auf die Piste. Leider ließ EAs Scheinwerferbatterie dem Bildschirm-Fotographen keine Chance – wir zeigen Euch das Rennspiel in der nächsten Ausgabe.









Links oben: Seltenes Zusammentreffen am MAN!AC-Stand: Segas Torsten Oppermann und Michael Friesl von Nintendo tauschen sich zum Thema "Gorillas gegen 32-Bit" aus.

Links: Einen Riesen-"Hardguy" zeichnete Roger Horvath, der mit zwei trinkfesten Kumpanen aus der Schweiz angereist war (ganz links).

Game Over: Die Redaktionsteams von MAN!AC und PC-Player haben auch den letzten Messetag überstanden.

CD-ROM

# MEDIEN-EREMIT

Bei einer frühen Präsentation stellte Comic-Zeichner und "Spaceship Warlock"-Co-Designer Joe Sparks sein "Total Distortion" als potentielles Spiel für die Sony Playstation vor. Der Hersteller hätte an dem ungewöhnlichen Gemisch aus Grafik-Abenteuer und Videoclip-Baukasten Interesse angemeldet – leider wisse momentan keiner, was nun aus der CD-Konsole geworden wäre.

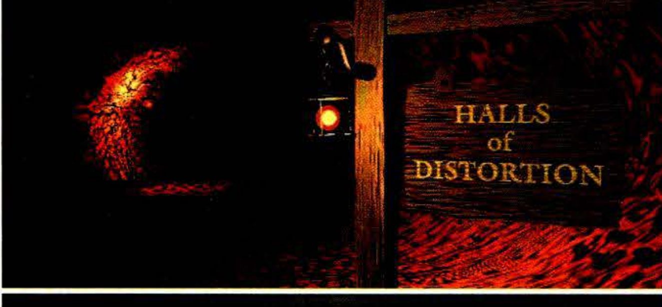
Das passierte vor zwei Jahren. Mittlerweile ist die Playstation Wirklichkeit. Joe Sparks CD-ROM-Produkt sieht hingegen der Umsetzung vom Mac auf PC-Windows entgegen. Nachdem "Total Distortion" vor einem Jahr im Katalog des amerikanischen Edutainment-Spezialisten Broderbund auftauchte, steht nun Mindscape als Europa-Vertrieb fest.

Ein aufwendiges Demo ist bereits im Umlauf, vom fertigen Spiel hat jedoch noch keiner etwas gesehen. Die Total-Distortion-Welt entstammt dem autistischen Traum eines Medien-Junkies. Ein Turm jenseits der menschlichen Zivilisation, bis oben vollgestopft mit High-Tech-Equipment und Telekommunikations-Schnick-Schnack. In einer vom Wohn- und Arbeitsraum abgetrennten Sektion des Weltraum-Bauwerks steckt die Stromversorgung, in einem anderen werden die Nahrungsmittel gebunkert. Damit die Erde dem hochtechnisierten Einsiedler (also Euch, dem Spieler) nicht den Strom abdreht, filmt, schneidet und komponiert Ihr in regelmäßigen Abständen ein Musikvideo. Über das Bildtelefon wird Euer Kunstwerk einem Erd-Label angeboten. Macht Ihr einen Deal, steht Euch die Kohle Sekunden später zur Verfügung.

"Total Distortion" verspricht ein in jeder Beziehung ungewöhnliches CD-Erlebnis. Wir haben die einzelnen Elemente der CD-ROM-Produktion – virtueller Gebäude-Komplex, Icon-Steuerung, funktionstüchtiges Bild- und Ton-Studioequippment – noch nicht im Zusammenspiel erlebt, wärmen unser CD-Laufwerk aber zur Sicherheit schon mal vor.

Macintosh, PC Windows, Erhältlich ab 1. Quartal 1995







Ein Leben für die Medien: Als Video-Produzent steht Euch in Total Distortion ein funktionstüchtiges Studio zur Verfügung (unten). Das Videomaterial filmt Ihr selbst – an höchst ungewöhnlichen Orten! (Oben)

# NINTENDO ONLINE

## ULTRA 64: "EIN GANZ NEUES DOOM!"

Die versprochenen DKC-Entwickler (MAN!AC 12/94) entpuppten als sich bei Nintendos zweiter Online-Diskussion als Manager und Marketingspezialisten von Nintendo und SGI. Statt Top-Infos der Programmier-Asse gab´s also Werbesprüche von Big **N** – ein paar interessante Aussagen waren dennoch dabei. Auszüge:

**?** Meine Frage haben Sie sicherlich schon einmal gehört: Wird es für das Ultra 64 einen CD-Adapter geben?

**Ken Lobb/Nintendo:** In unseren aktuellen Plänen ist das CD-ROM als Massenspeicher nicht vorgesehen. Selbst bei vierfacher Zugriffs-Geschwindigkeit ist sie noch zu langsam. Die CD muß sich 1700 Mal schneller drehen, um die Grafik auf den Bildschirm zu bringen, die wir beim Ultra 64 von Modul holen.

**?** Wie habt Ihr es geschafft, denn Preis für "DKC" so niedrig zu halten, obwohl für die Entwicklung SGI-Computer eingesetzt wurden?

**KL:** Da wir das Modul in immensen Mengen herstellen, sind mehrere Millionen Dollar Entwicklungskosten gerechtfertigt. Von der ACM-Technologie werden außerdem auch zukünftige Spiele profitieren.

**?** Welche Spiele werden abgesehen von "Cruis´n USA" und "Killer Instinct" mit dem Ultra 64 erscheinen?

**KL:** "Doom" von Williams und "Turok" von Acclaim gehören zu den ersten Spielen von Lizenznehmern. Übrigens: "Doom" wird es in dieser Form nur für das Ultra 64 geben. Anders gesagt: Es ist ein brandneues "Doom"!

**?** Es gibt ein Gerücht über einen neuen SFX-Chip, der das Super NES auf 14 MHz beschleunigen soll.

**KL:** Wir planen einen neuen SA-1-Chip, der die Leistungsfähigkeit des Super NES deutlich steigert. Er wird wie der SFX-Chip in Module eingebaut, ist aber wesentlich billiger.

# SEGA ONLINE

Zwei Wochen nach Nintendos Debüt im Cyberspace (siehe MAN!AC 12/94), meldet sich auch der Erzrivale Sega über Compuserve zu Wort. Neben einer Forums-Diskussion mit dem amerikanischen Geschäftsführer Tom Kalinke, bietet Sega von nun an auch Bilder, Informationen und Sounddaten zu neuen Spielen über Internets World Wide Web und eine amerikanische FTP-Site.

Den Einführungs-Chat mit Sega-Boß Tom Kalinke am 7.11. haben wir für Euch mitgeschnitten. Brisante Neuigkeiten und aufregende Hintergrund-Facts erwarteteten die Online-Gesprächspartner nicht – wohl aber verbindliche Aussagen von einem der wichtigsten Männer der Videospielbranche. Auszüge:

**?** Ich bin ein großer Fan der "Phantasy Star"-Serie und warte mit Ungeduld auf den vierten Teil. Können Sie mir dazu etwas sagen?

**TK:** Das Programm wird am 18. November 1994 freigegeben. Das bedeutet, daß "Phantasy Star 4" als 24-MBit-Modul mitte Januar im Handel ist.

**?** Welche neuen Spiele mit der Lock-On-Technik von "Sonic & Knuckles" können wir erwarten? Wird es so etwas auch für das 32X und den Saturn geben?

**TK:** Wir arbeiten momentan an einer Anzahl neuer Spiele mit Lock-On-Technologie, die wir aber bis zur CES im Januar 1995 geheimhalten müssen. Ein Tip: Kampf- und Sportspiele werden auch dabei sein.

**?** Ist das 32X nur eine Zwischenlösung, um die Zeit bis zum Start des Saturns herumzubringen?

**TK:** Absolut nicht! Das 32X ist sehr wichtig für Sega. Die 30 Spiele, die sich in der Entwicklung befinden, sind eine gewaltige Investition, mehr als 25 Millionen Dollar. Rechnet man die Titel unserer Lizenznehmer mit ein, müßten bis Weihnachten 1995 über 100 Spiele erhältlich sein. Außerdem wird 1995 eine 32X/Mega-Drive-Kombination für ungefähr 200 Dollar auf den Markt kommen. Das Saturn ist der "Ferrari" unter den Zukunfts-Konsolen, was den Preis und die Leistung angeht. Auch das 32X ist ein tolles Gerät, aber preiswerter.

**?** Werden 32X und Saturn gegen Nintendos mutmaßliches 64-Bit-System eine Chance haben?

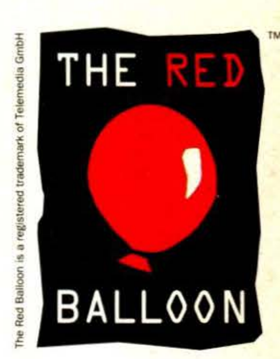
**TK:** Das Schlüsselwort ist "mutmaßlich": Wir haben die Konsole unseres Mitbewerbers noch nicht gesehen, aber gehört, daß sie nur mit Modulen arbeitet – das wird die Entwickler in Zukunft etwas einschränken.

**?** Eine Frage zum Mega CD: Andere CD-Konsolen werden mit Ihrer Fähigkeit, Filme abzuspielen und anderen Vorteilen beworben – planen Sie auch, das Mega CD für solche Anwendungen aufzupeppen?

**TK:** Das Mega CD ist ausschließlich für Spiele und Musik geeignet, aber unsere neuen Konsolen werden wahrscheinlich auch Filme und andere Multimedia-Fähigkeiten unterstützen.

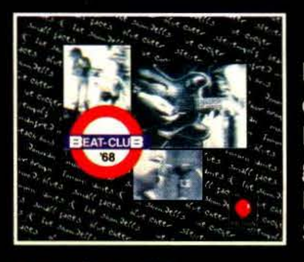
**?** Werden 32X and Saturn von der neuen Beziehung zwischen Sega und Atari profitieren?

**TK:** Ja. Wir glauben, daß Atari ein paar Spiele für uns produzieren wird und wir Zugriff auf die Atari-Lizenzen und -Spielehelden haben, um Titel mit ihnen zu entwickeln.




Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

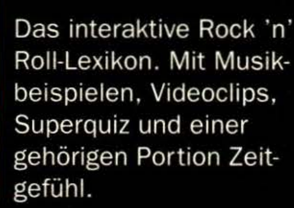
# Rock Hysterie




Das ganze Spektrum der Jahre '68 und '69. Mit Original-Einspielungen aus den ersten legendären Beat-Club-Sendungen.

**Beat-Club '68**
Kat.-Nr. 76896-40025-2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.




Das interaktive Rock 'n' Roll-Lexikon. Mit Musikbeispielen, Videoclips, Superquiz und einer gehörigen Portion Zeitgefühl.

**The Rock 'n' Roll Years – die 50er**
Kat.-Nr. 76896-40024-2
DM 79,95*

CD-ROM

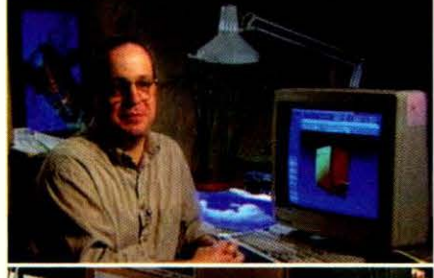
Wenn die Stars der 50er Jahre und die alten '68er auf CD-ROM losrocken, wird Rock History zur Rock Hysterie. Diese Scheiben sind Zeitgeist-Dokumentationen und musikalische Leckerbissen in einem.

**See you soon.**

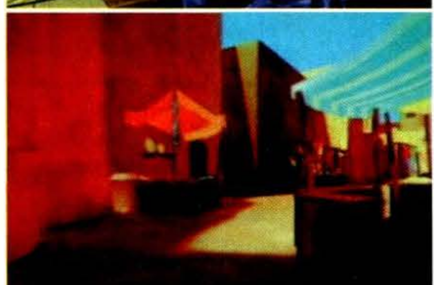
**Im Vertrieb der**



# VIRTUA ALADDIN











Ein jugendlicher "Innovations"-Besucher wagt einen Probeflug auf Aladdin's magischem Teppich (oben). "Wir versuchten, Grafik zu erschaffen, die wie von Hand gezeichnet wirkt. Wenn Sie unsere Attraktion ausprobieren, werden Sie denken, Sie befinden sich im Film!", verspricht Gary Daines von Walt Disney Imagineering (zweites Bild von oben). "Das ist nur der Anfang: Wir glauben daß die Technologie innerhalb eines Jahrzehnts billig genug für Heimanwendungen und Videospiele ist." Ed MacCracken, CEO und Chairman von Silicon Graphics (Mitte). Doch Vorsicht: In den dunklen Gassen der Märchenstadt tummeln sich auch die säbelschwingenden Mieslinge aus dem Film. Auf dem Bild unten seht Ihr einen Teil des laut Disney teuersten Computernetzwerks der Welt.

**Guten Flug mit Disney und Silicon Graphics: Ein Spezial-Team aus Programmierern und Zeichentrickexperten strickt Aladdin einen Cyberspace-tauglichen Zauberteppich.**





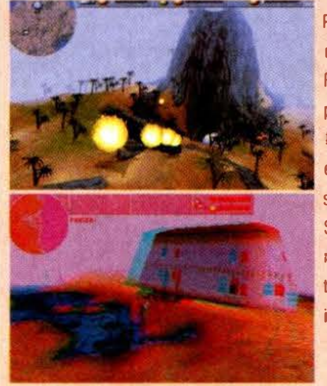
Body Tracking: Die Bewegungen eines Schauspielers (oben) werden auf das 3D-Modell einer verschleierten Frau übertragen.

Seit Anfang der 90er Jahre sucht Disney nach potenten Partnern, die dem Mega-Konzern auch im Digital-Zeitalter den Umsatz sichern. Die Kooperationen mit Sega, Virgin und Silicon Graphics erregten in Software- und Videospiel-Kreisen großes Aufsehen – der Veteran der amerikanischen Unterhaltung bewies in der Auswahl seiner Freunde ein geschicktes Händchen. Mit Silicon Graphics, dem Shooting-Star der Multimedia-Branche, verbindet Disney schon seit Jahren eine fruchtbare Zusammenarbeit. Gegen das Veto konservativer Manager setzten progressive Disney-Künstler den verstärkten Einsatz von Grafik-Workstations zur Zeichentrick-Herstellung durch. In "Beauty & the Beast" (1992) war es eine, für "Aladdin" entstanden '93 bereits drei Szenen am Computer.

Die Furcht vor dem Verlust des Disney-typischen "Strichs", also dem Charakter einer von Hand erstellten Animation, hat Disney mittlerweile abgelegt. Die Künstler fanden Wege, den Disney-Slapstick auch mit der Maus originalgetreu auf Bildschirm und Leinwand zu holen. Durch die Versetzung der ehemaligen Vergnügungspark-Spezialisten in die neueröffneten "Imagineering Labs", die momentan unter dem Motto "Innovations" im Epcot-Center in Orlando ausstellen, hat der Konzern seinen Mitarbeitern zudem einen luxuriös ausgestatteten Spielplatz geschaffen.

"Aladdin's Ride" ist Disneys erstes einsatzbereites Vehikel, das mit Hilfe erfahrener Silicon-Graphics-Leute in den Cyberspace fliegt. Filmische und digitale Achterbahnfahrten sind in den USA und in Japan als "Rides" oder "Theme Park Rides" bekannt und dort die wichtigsten Umsatzträger und Lockmittel für Vergnügungsparks, Fantasia-Welten und Luxus-Spielhallen. Die für Videospieler interessantesten Rides sind Super-Spielautomaten wie "Galaxian 3" von Namco oder Taito. Auf der anderen Seite des Spektrums stehen Höllenfahrten auf Hydraulik-Sesseln wie der im Showscan-Format animierte "Devil's Mine" (MAN!AC 11/93) oder die belgisch-japanische Coproduktion "Cosmic Pinball" (für CDi angekündigt). Disney's "Aladdin's Ride" steht irgendwo dazwischen, schlägt jedoch alles Dagewesene in Sachen Realitätsnähe und Interaktion. Letzteres ist das entscheidende Element am Disney-

## MAGIC CARPET



Peter Molyneux muß gute Kontakte haben: Parallel zur Entwicklung des Disney-Teppichs zauberte sein Bullfrog-Team einen ähnlich märchenhaften Flugsimulator auf den Bildschirm. "Magic Carpet" benötigt kein Silicon-Graphics-Netzwerk, sondern begnügt sich mit einem handelüblichen PC – ein Pentium sollte es aber schon sein. In einen strategischen Zauberwettkampf eingebettet, eröffnet "Magic Carpet" ein märchenhaftes Flugerlebnis. Der stereoskopische Virtual-Reality-Modus für Besitzer einer 2000 Mark teuren Spezialbrille ist gleich eingebaut (unteres Bild), ebenso eine ironische Stereogramm-Variante – die bislang einzige Kombination aus "Populous", Virtual Reality und dem magischen Auge! Laut Molyneux soll "Magic Carpet" im nächsten Jahr auch für 3DO und Playstation erscheinen.



Flug durch eine Märchenwelt: Mit der Echtzeit-Animation "Aladdin's Ride" wagt Disney seinen ersten Ausflug in den Cyberspace.

Projekt: Obwohl das Silicon-Graphics-Netzwerk eine realistisch schattierte Märchenstadt flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde darstellt, ist der Spieler nicht zum Zusehen verdammt. In den schweißnassen Händen hält er ein Stück des Zauberteppichs, während ihm die Optik über ein Head-Mounted-Display stereoskopisch in die Augen zoomt. Zerrt er an seinem Teppich-Lenkrad, dreht das Vehikel ab, umkreist einen Moscheeturm oder geht im Sturzflug auf erschrockene Passanten nieder. Wie in einem Flugsimulator ist jede Bewegung möglich, innerhalb eines abgesteckten Areals kann der Spieler jeden Winkel erkunden. Die angesprochenen Passanten sind in typischer Disney-Manier gezeichnet, ihre tölpelhaften Bewegungen stammen direkt von ausgebildeten Schauspielern. Disney verwendet "Body Tracking", die elektronische Abtastung reeller Körperbewegungen und zeichnet den so gewonnen Animationen die rechten Kleider aufs Drahtgitter. Aus den Strichmännchen werden füllige Kameltreiber und verschleierte Schönheiten, deren Gespräche und Gezänk Ihr im Vorbeiflug aufschnappt. Der begleitende Stereo-Sound stammt aus dem Film. "Aladdin's Ride" unterhält seit diesem Sommer die Besucher des Epcot-Centers und ist das erste einer Reihe von ambitionierten Disney-VR-Projekten. Bis zur Jahrtausendwende möchte der Konzern die Nummer 1 im Cyberspace sein – mit Partnern wie dem Nintendo-Hardware-Lieferanten Silicon Graphics scheint das ehrgeizige Ziel in greifbarer Nähe.

Ein millionenschweres SGI-Netzwerk ist nötig, um die Häuser und Paläste in Echtzeit zu animieren. Um einen stereoskopischen Effekt zu erzeugen, wird die Grafik gleichzeitig aus zwei leicht versetzten Blickwinkeln berechnet.

# ASIAN CINEMA







VIDEO: ANIME

## RICKY OH

Auf den Anime-Seiten der Ausgabe 8/94 stellten wir Euch die Realverfilmung "Story of Ricky" vor. Nun ist endlich die PAL-Version des OAVs in greifbare Nähe gerückt. Bis auf wenige Einzelheiten gleichen sich Anime und Realfilm: Nachdem der brave Student Ricky den Tod seiner Schwester gerächt hat, landet er direkt im Hochsicherheitstrakt eines Privat-Gefängnisses. Im Knast gerät Superheld Ricky von einem blutigen Duell ins Nächste. Schließlich bedrohen ihn Profi-Killern, der menschenfressende Gefängnisdirektor und der Chef des Knast-Konzerns, die er unbarmherzig in den Boden stampft.

Das rauhe Leben im Knast: Nur wer immer einen kühlen Kopf bewahrt, hat gegen Aufseher und Mitgefangene eine Chance.

Im Gegensatz zum Realfilm verzichtet der Zeichentrick-Ricky auf Slapstick-Einlagen: Fast vermißt man den verzogenen Sohn des Gefängnis-Chefs, der durch seine hinterhältige Art die Action auflockerte. Der martialische Anime zeigt sich eher von der rauhen Seite: Mit derben Faustschlägen in immer neuen Perspektiven schlägt Ricky seine Gegner buchstäblich zu Brei. Röntgenaufnahmen und Zeitlupen gehören zu den Basis-Effekten der Animations-Spezialisten: Euch faszinieren perfekte Eastern-Kämpfe und zunehmend absurdere Todesarten. Nach wie vor ist "Ricky Oh" nichts für Kinder: Der blutige Prügel-Marathon erscheint durch die Anime-typische Überzogenheit der Szenen noch brutaler als der Realfilm. *oe*

Muster von ACOG Game Sydicate, Selters. Tel.: 02626/1320

50 Minuten
ab 18 Jahren
chinesisch





VIDEO: REAL

## GODZILLA POWER-PAKET

Die Rückkehr der 70er-Jahre-Monster: Für knapp 100 Mark bietet Euch die "Godzilla"-Kollektion im Wide-Screen-Format eine geballte Ladung Zerstörung. Sieben Filme mit einer Gesamtspielzeit von unbarmherzigen zehn Stunden entzücken die verdrehten Gehirnwindungen eines jeden Japan-Trash-Liebhabers. In englischer Fassung erlebt Ihr Godzillas Feldzüge gegen teuflische Gegner wie Megalon und Mechagodzilla sowie einer Unzahl anderer, lächerlich verkleideter "Außerirdischer". Sternchen-Stirnbänder, Römergewänder, Schulterbehaarung und Tätowierungen zeugen von der geistigen Überlegenheit dieser furchteinflößenden Aliens. Die Low-Budget-Produktionen halten das, was klangvolle Filmtitel wie "Ebirah – Horror from the Deep" und "Destroy all Monsters" (Mein Anspieltip!) befürchten lassen: Die Produzenten haben an allen Ecken und Enden gespart und billigste Splattereffekte und bescheuerte Duelle auf die Mattscheibe gezaubert: Wer erwartet im Inneren eines technisch hochentwickelten Cyborgs schon Kabel-Ballen und Drahtgestell? Auch die Gestaltung der Urwelt-Bestien lassen auf eine lebhafte Filmemacher-Phantasie schließen: In keinem anderen Monster-Film werdet Ihr Dinosaurier mit biologischen Kreissägen am Bauch und Drachen mit Enterhaken-Pranken finden. Um die ständige Zerstörung von Tokyo abwechslungsreicher zu gestalten, unterstützen die Erdenbewohner "ihren" Godzilla mit Erfindungen, die dem Zuschauer nicht nur die Lachtränen in die geplagten Augen treiben, sondern ihn auch wehmütig an die alte Batman-Serie erinnern. Mit Hilfe von "Super Sonic"-Strahlen und Wecker-gepiepse von Tonband werden die Schuppenpanzer-Riesen unter Kontrolle gebracht und die imperialistischen Außerirdischen vertrieben. Das "Godzilla"-Power-Paket verrät viel über die japanische Psyche und ist jedem Trash-Fan zu empfehlen, der an absurdem 70er-Science-fiction Gefallen findet und eine monströse Orgie der Destruktivität ohne schwerwiegende Folgeschäden verkraften kann. *oe*

Muster von ACOG Game Sydicate, Selters. Tel.: 02626/1320

insg. 10 Stunden
ab 15 Jahren
englisch



## TECHNO POLICE

Um der Kriminalität in Megalopolis Herr zu werden, bedient sich die Techno Police modernster Methoden: Kampf-Roboter und ausgeflippte Polizisten treten gegen die listigen Verbrecher an. Der Diebstahl eines High-Tech-Panzers ist die erste Bewährungsprobe der neugegründeten Spezialeinheit. Der grafisch schlichte Anime-Klassiker "Techno Police" ist auf witzige Weise deutsch synchronisiert. Als die ersten 75 Minuten der "Classic Collection" des Anime-Vertriebs ACDG zeichnet sich das Science-Fiction-Slapstick-Gemisch besonders durch jugendfreundliche Action (ab 12 Jahren) sowie spannende Handlung um den geheimnisvollen Panzer aus.

Muster von ACOG, Selters. Tel.: 02626/1320.

Oben seht Ihr Godzillas radioaktiven Feuerstrahl. Seine außerirdischen Feinde faszinieren durch ihr phantasievolles Outfit (rechts und rechts unten). Für Technik-Freaks ist das Innere eines Cyborgs interessant (unten).







# Gebt Euch den WAHNSINN jeden Monat

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Euer MAN!AC-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH**
**Aboservice**
**Wallbergstr. 10**
**86415 Mering**




## MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

**Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /95 erhalten!** Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die mir nach der Rücksendung dieses Coupons zugeschickt wird.

**Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.**

**Ich will folgenderweise bezahlen:** (bitte ankreuzen)

☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

**Konto-Nr:** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

**Bankleitzahl:** ☐☐☐☐☐☐☐☐

**Kreditinstitut:** ____________

**Meine Adresse:**

**Name, Vorname**

**Straße, Nr.**

**PLZ, Ort**

**Datum/1. Unterschrift**
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

**Datum/2. Unterschrift**
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

**Diese MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:**
Wenn ich nicht gleichzeitig abonniere, lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 5/94 ☐ 6/94 ☐ 7/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94

# KNOW HOW!

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

## Modul-Ärger

Ich besitze "NBA Jam" für das Mega Drive. An sich kein Grund zur Klage, aber in letzter Zeit spielt das Modul verrückt: Immer öfters kassiert das gegnerische Team Punkte, die eigentlich mir zustehen! Außerdem hören sich die Musikstücke sehr komisch an (was sie früher nicht taten), und manchmal erscheint nach dem Sega-Logo ein schwarzes Bild mit dem Schriftzug "Iguana System not found Error". Da alle meine anderen Spiele einwandfrei funktionieren, glaube ich, daß mein Mega Drive in Ordnung ist. Es wäre super, wenn Ihr mir helfen könntet.

Kai Fain, Düsseldorf

Da Dein Mega Drive bei allen anderen Spielen funktioniert, kann der Fehler nur am Modul liegen. Im allgemeinen sind solche Fehler auf eine Oxidation der Modulkontakte zurückzuführen. Dies kann passieren, wenn ein Modul in einem Raum mit hoher Luftfeuchtigkeit herumliegt. Um die Fehler zu beheben, solltest Du mit einem feinen Schleifpapier die Kontakte vorsichtig abschmirgeln. Achte dabei darauf, daß Du auf keinen Fall eine der Leiterbahnen beschädigst, denn sonst wäre das Modul endgültig verloren. Traust Du Dir die Operation nicht zu, wende Dich an einen Fernseh-Elektroniker, der Dir diese Arbeit sicher gerne abnehmen wird.

*RAM-Catridges und 50/60-Hz-Umbauten erhaltet Ihr bei einschlägigen Importeuren und Elektronik-Fachhändlern, die zum Beispiel auch in MAN!AC inserieren. Blättert einfach das Heft durch, um die interessantesten Angebote herauszusuchen.*

## RAM-Probleme

Vor kurzem habe ich mir für mein deutsches Mega CD einen CDX Adapter, sowie "Tomcat Alley", "Third World War" und "Vay" gekauft. Mit zwei der drei Spiele habe ich Probleme: So mußte ich mein internes RAM komplett löschen, um einen "Third World War"-Spielstand speichern zu können. Dann wollte ich "Vay" spielen, doch das Spiel verabschiedete sich mit dem netten Hinweis, daß nicht genügend Speicherplatz vorhanden wäre. Also löschte ich den "Third World War"-Spielstand wieder. Beim Intro von "Vay" klappte dann irgendetwas mit der Sprachausgabe nicht: Grafik und Sound stimmten nicht miteinander überein, so daß ich nichts verstehen konnte. Könnt Ihr mir weiterhelfen?

Ron Schreyer, Krefeld

Mit dem Spielstand von "Third World War" hatten wir auch Probleme. Gerade umfangreiche Strategie- und Rollenspiele können extrem viel Speicherplatz schlucken, da viele Daten (Erfahrungspunkte, Ausrüstung, Zustand der Spielwelt) gespeichert werden müssen. Wir empfehlen Dir deshalb ein spezielle **RAM-Cartridge** aus dem Zubehörhandel.

Die Differenzen zwischen Sprachausgabe und Grafik bei "Vay" sind auf die 60-Hz-Programmierung zurückzuführen: Da das Programm auf Deinem deutschen 50-Hz-Gerät langsamer abläuft, der Sound jedoch auf ein schnelleres 60-Hz-Gerät abgestimmt ist und direkt von CD abgespielt wird, entsteht in den Animations-Sequenzen eine größer werdende Differenz. Der CDX-Adapter fügt in bestimmten Abständen eine kleine Pause ein, um die Differenz auszugleichen. Der Kasten oben erläutert Dir anhand von Diagrammen die Arbeit des Adapters. Wenn Du mit dem abgehackten Sound nicht leben kannst, ist die billigste Lösung ein 50/60-Hz-Umbau für Dein Mega Drive. Wenn das Spiel auf 50 Hz gestartet wurde, kannst Du via Schalter auf 60 Hz umschalten – das müßte bei den meisten Spielen klappen. Wir empfehlen Dir jedoch, das Geld zu sparen und Dich mit dem Sound abzufinden, da die Vorgeschichte auch im Handbuch erklärt wird.

### Die CDX- und CD-Plus-Adapter:

Damit ein 60-Hz-Mega-CD-Spiel auf einer deutschen Konsole läuft, benötigt Ihr einen Adapter. Dieser erlaubt das Abspielen einer Import-CD und gleicht das Timing-Problem aus. Bei Filmsequenzen mit Sprachausgabe sieht das so aus: Während die Grafik durch die langsamere 50-Hz-Konsole gebremst wird, dudelt der Sound von CD fröhlich im Orginaltempo weiter. Der Adapter fügt regelmäßig eine kleine Pause ein, um Grafik und Sound wenigstens ungefähr beisammenzuhalten. Ansonsten würden bei einem Dialog die Personen auf dem Bildschirm noch lang weiterreden, während das Gespräch schon vorbei ist. Die Diagramme unten verdeutlichen die Arbeit des Adapters.

60 Hz Spiel auf einem 60 Hz Gerät:
5 Min Grafik:
5 Min Sound:

60 Hz Spiel ohne Adapter auf einem 50 Hz Gerät (theoretisch):
5 Min Grafik:
5 Min Sound: Differenz

60 Hz Spiel mit Adapter auf einem 50 Hz Gerät:
5 Min Grafik:
5 Min Sound:

## Konsolen-Henker

Ich besitze ein Mega Drive und ein Mega CD. Gestern habe ich nach langem Hoffen und Bangen die "Battlecorps"-CD erstanden. Das Spiel ist spitze, aber als ich nach heftigen drei Levels speichern wollte, traf mich fast der Schlag: Es ging nicht! "Na gut", dachte ich mir, "dann werden die Levels automatisch gespeichert". Doch als ich heute morgen mein Gerät einschaltete und den Spielstand laden wollte, fand ich mich bei "Start Game" wieder. Bitte sagt mir nicht, daß die Entwickler von Core die Save-Option vergessen haben, sonst bin ich gezwungen, mein Mega Drive am Dachboden aufzuhängen.

Michael Eybe, Dortmund

Du mußt Dein Mega Drive nicht aufhängen, da die Entwickler die Save-Option nicht vergessen, sondern offensichtlich mit Absicht nicht eingebaut haben (ähnlich wie bei "Soulstar"). Außerdem wäre bei einem linearen Action-Spiel ein Paßwort angebrachter, da der Name für den Spielstand mehr Speicherplatz einnehmen würde als die gespeicherten Daten.

# LAST•RESORT

**500 Mark** kann sich der Einsender verdienen, dessen Tip wir auf dieser Seite abdrucken!
Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.
Unsere Adresse lautet:
Cybermedia Verlags GmbH
MANIAC "Tips & Tricks"
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

## Jungle Book



Direkt aus den Entwicklungslabors haben wir alle Cheats zum "Jungle Book" auf dem Mega Drive erhalten.

**Zeit, Energie & Waffen:** Drückt während des Spiels START und dann ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A (der weltberühmte Konami-Code).

**Endkampf gegen Shere Khan:** START drücken und dann die Buttons A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

**Ihr startet bei Baloo**, indem Ihr im Pause-Modus B, A, L, ↑, ↑ drückt.

**Ihr startet bei Kaa**, indem Ihr wieder im Pause-Modus C, A, A, B, C, A, A drückt.

**Verkehrte Welt:** Die Figuren erscheinen falschrum auf dem Bildschirm, wenn Ihr im Pause-Modus die Kombination ←, A, →, ↓, B, A ←, ←, C, →, ↑, ↓ eingebt.

**Verschiedene Farben:** Um die Farbgebung des Bildes zu verändern (von grün bis blutrot), drückt Ihr die Buttons A, B, B, A, C, A, B, B im Pause-Modus.

**Levelanwahl:** Zu guter Letzt eine Kombiantion, um den Level zu skippen. Drückt dazu die Buttons B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B und A wieder im Pause-Modus.



Neue Zeit, Energie und Wa en verleiht die Kombination ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.





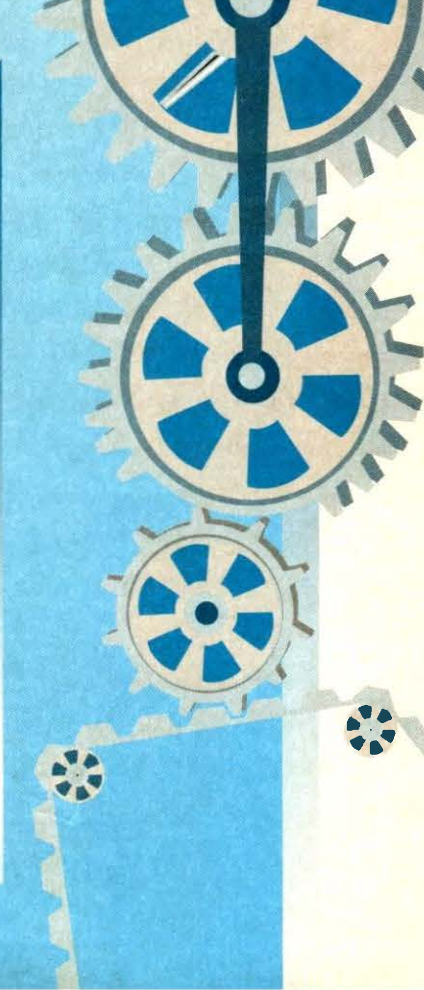
Shere Khan wartet nach der Kombination A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.



Die Figuren drehen sich um 180 Grad, wenn Ihr ←, A, →, ↓, B, A ←, ←, C, →, ↑, ↓ eingegeben habt



Neue Farben gefällig? Versucht's mit A, B, B, A, C, A, B, B.



## Addams Family

Reichlich Paßwörter für das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm haben wir für Euch ausgegraben. Je höher die gelöste Aufgabe, desto mehr Familienmitglieder habt Ihr beisammen.

| | |
|---|---|
| 3 Herzen | &1Z1D |
| 4 Herzen | ?1H1T |
| 5 Herzen | L1Y9Y |
| 1. Aufgabe | B1S1# |
| 2. Aufgabe | LZK98 |
| 3. Aufgabe | L&#9F |
| 4. Aufgabe | L9KRZ |
| 5. Aufgabe | LG#9P |
| 6. Aufgabe | L?SR4 |
| 7. Aufgabe | B9SR7 |
| 8. Aufgabe | BDY2J |
| 9. Aufgabe | BGY1F |
| 10. Aufgabe | B?Z9B |
| 11. Aufgabe | LLJ9# |
| 12. Aufgabe | BLH1S |

## Super Return of the Jedi

Andreas Pöhnlein aus Bayreuth ist ein waschechter Jedi-Ritter. Er hat dem bösen Imperator die Krallen gezogen und Darth Vader zum Guten bekehrt. Nebenbei hat er noch die Paßwörter aufgeschrieben.

| | |
|---|---|
| Abschnitt 1 | BLGQMN |
| Abschnitt 2 | ZJLMRJ |
| Abschnitt 3 | LZLKJF |
| Abschnitt 4 | VTYMZX |
| Abschnitt 5 | QZNFPP |
| Abschnitt 6 | VKCDFD |
| Abschnitt 7 | ZCTKFC |
| Abschnitt 8 | QYXYHB |
| Abschnitt 9 | LFWLTQ |
| Abschnitt 10 | QDQGKH |
| Abschnitt 11 | CPMRZY |
| Abschnitt 12 | CDWLTY |
| Abschnitt 13 | BPFFZQ |
| Abschnitt 14 | RMNVLC |
| Abschnitt 15 | RVKFKG |
| Abschnitt 16 | VQXDQJ |
| Abschnitt 17 | HLQMVL |
| Abschnitt 18 | VQJGWF |
| Abschnitt 19 | ZZSTXZ |

## Soccer Kid

Von Mert Yurdaer aus Wiesbaden haben wir vier Paßwörter zu "Soccer Kid" erhalten (den Test findet Ihr in der letzten MAN!AC).

| | |
|---|---|
| Italien | JBBCRFGDFF |
| Rußland | KDBCTCGTDJ |
| Japan | HCBCQTGNDF |
| USA | HNBCKRGPND |

## Blackhawk

Viele von Euch haben uns die Paßwörter zur Brutalo-Variante von "Prince of Persia" geschickt (Test in dieser Ausgabe). Der erste Einsender heißt Sascha Kästner und kommt aus Mülheim.

| | |
|---|---|
| Level 1 | FBWC |
| Level 2 | QP7R |
| Level 3 | WJTV |
| Level 4 | RRYB |
| Level 5 | ZS9P |
| Level 6 | XJSN |
| Level 7 | CGDM |
| Level 8 | TJ1F |
| Level 9 | GSG3 |
| Level 10 | BMHS |
| Level 11 | Y4DJ |
| Level 12 | HCKD |
| Level 13 | NRLF |
| Level 14 | J6BZ |
| Level 15 | MJXG |
| Endgegner | K3CH |

## Ghoul Patrol

Der zweite Teil von "Zombies" hat Uwe Hofmann aus Weibstadt bis in die Nacht hinein beschäftigt. Nach dem Kampf gegen Zombies und Monster hat er uns die Codes gschickt.

CP4V
7LBR
KVCY

## Tiny Toon All Stars

Das sportliche Doppel Oliver Geisthövel und Önder Yilmaz aus Eving hat uns alle Paßwörter zum neusten "Tiny Toons"-Abenteuer geschickt.




## King of Fighters

Oliver Stadler aus Saulgau weiß einen Rat für alle, die keine "Blutschaltung" in ihrem Neo-Geo eingebaut haben. Mit einem Cheat könnt Ihr ohne teuren Hardwareeingriff den Blutmodus einschalten. Wartet, bis das High-Score-Menü erscheint und drückt gleichzeitig die Buttons A und D auf dem ersten Joyboard, B und C auf dem zweiten. Haltet alle vier Knöpfe fest und drückt auf START. Jetzt spritzt das ersehnte Blut über den Bildschirm, außerdem solltet Ihr Mai Shiranuis Oberweite beobachten. Habt Ihr einen ähnlichen Cheat für andere Spiele herausgefunden, meldet Euch bitte bei uns.

**A + D, B + C, START**

## Sonic & Knuckles

MD

Wolfgang Landgraf aus Bielefeld hat sich ausgiebig mit dem vorläufig letzten "Sonic"-Abenteuer beschäftigt. Steckt Ihr "Sonic 1" auf das Modul, erscheint normalerweise die Meldung "No Way!". Irrtum: Indem Ihr die Buttons A, B und C gleichzeitig drückt, erreicht Ihr eine Special-Stage, die der Chaos-Emerald-Spielstufe aus "Sonic 3" nachempfunden ist. Wer einen Level beendet, erhält eine zwölfstellige Kombination für den nächsten Level. Schafft Ihr ein "Perfect", geht's zehn Level weiter. Wolfgang hat uns die Codes zu den ersten 15 geschickt. Steckt Ihr eine andere Cartridge (ohne Batterie!) auf, erscheint eine andere Special-Stage.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Level 1 | 3659 | 8960 | 3262 |
| Level 2 | 2965 | 3192 | 9023 |
| Level 3 | 3610 | 2354 | 7327 |
| Level 4 | 2921 | 0274 | 3999 |
| Level 5 | 3737 | 7423 | 1487 |
| Level 6 | 3053 | 9029 | 9071 |
| Level 7 | 3698 | 8191 | 7375 |
| Level 8 | 3009 | 6111 | 4047 |
| Level 9 | 3482 | 7286 | 3167 |
| Level 10 | 2809 | 6267 | 2575 |
| Level 11 | 3454 | 5429 | 0879 |
| Level 12 | 2765 | 3348 | 7551 |
| Level 13 | 3582 | 0497 | 5039 |
| Level 14 | 2898 | 2104 | 2623 |
| Level 15 | 3543 | 1266 | 0927 |

## Ballz

MD

Zum extravaganten Prügelspiel "Ballz", das wir in MAN!AC 10/94 genaustens unter die Lupe genommen haben, hat uns Maurice Muno aus Wiesbaden verraten, daß Ihr Euch in jeden beliebigen Kämpfer verwandeln könnt...

| | |
|---|---|
| Boomer | → ← A + C |
| Kronk | → ↓ ← A + C |
| Bruiser | ← ← A + C |
| Joho | ← ↑ → A + C |
| Divine | → ↑ ← A + C |
| Crusher | ← ↓ → A + C |
| Tsunami | ← → A + C |
| Turbo | → → A + C |

## Sparkster

SN

Markus Brüning aus Emsdorf hat Sparkster im "Very Hard"-Modus durch alle Stages geführt. Danach dürft Ihr Euch übrigens im "Crazy Hard Mode" (ohne Continue & Paßwort) versuchen.




## Sparkster

MD

Auf dem Mega Drive hat Yvonne Franke alle Codes geknackt. Oben der "Normal-Spielmodus", darunter die Codes für andere Schwierigkeitsgrade...






## MAN!AC NO. 2 ERSCHEINT AM 11.1.95

## Startschuß für die Sony Playstation

In dieser Ausgabe gab der Saturn von Sega sein Debüt, nächstes Mal erwarten wir die Playstation – direkt aus Japan. Ist Namcos "Ridge Racer" wirklich mit dem Spielautomaten identisch? Wie sieht die Software-Zukunft aus? Was taugen die anderen CD-Neuheiten, die zum Start verfügbar sind?

## 3DO-Highlights

Der Weihnachtsmann hat 3DO-Besitzern "Rebel Assault" und "Super Street Fighter 2", "Orion Off-Road" und "Virtuoso" beschert. MAN!AC fühlt den potentiellen Bestsellern auf den Zahn. Unsere Import-Rubrik beschäftigt sich außerdem mit den ersten 32X-Titeln fürs Mega-CD.



## Super-FX-Fighters

Argonaut schlägt zurück: Die "Super FX"- und "Starwing"-Erfinder werkeln zur Zeit an einem Polygon-Prügelspiel fürs Super Nintendo, der den Zusatzchip gehörig ins Schwitzen bringt: "FX Fighters".

## A Star is born

Der neue Kinofilm "Generations" führt Kirk und Picard zusammen: Unser Trekkie-Feature zeigt die to[illegible]en Tricks aus dem Kino und stellt al[illegible]e[illegible]erhältlichen und angekündigten "Star Trek"-Spiele zusammen.



## BIG MOUTH

Die Playstation ist in Japan etwa 150 Mark billiger als Segas Saturn – Der Fernost-Import kostet rund 1000 Mark. ### Das neue "Mega Man X²" fürs Super NES hat einen DSP-Chip im Modul. Spielerisch wandelt der Held auf bekannten Pfaden. ### "Earthworm Jim 2" kommt definitiv. David Perry & Co. dürften die Programmierung im Sommer '95 beendet haben. ### LucasArts arbeitet schon seit mehreren Monaten an einem Playstation-Spiel. Ob der Titel auf "Star Wars"-Inhalten oder -Charakteren basiert, konnten wir leider noch nicht in Erfahrung bringen. ### Segas "Virtua Fighter" (schon jetzt für Saturn erhältlich) kommt bald für Mega 32X.


Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN
Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.
© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG
Disney SOFTWARE
PC
AMIGA
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
Virgin
INTERACTIVE
entertainment



Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN
Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt.
Disney SOFTWARE
MEGA DRIVE
SEGA Master System
SEGA GAME GEAR
Virgin INTERACTIVE entertainment